

PENERAPAN CERITA ARYA PENANGSANG PADA TANGKI SEPEDA MOTOR CUSTOM

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna

Mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)

Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya



Oleh

DIMAS PANUNTUN ASMORO

NIM : 13147120

**PROGRAM STUDI KRIYA SENI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2018

PENERAPAN CERITA ARYA PENANGSANG PADA TANGKI SEPEDA MOTOR CUSTOM

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna

Mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)

Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya



Oleh

DIMAS PANUNTUN ASMORO

NIM : 13147120

**PROGRAM STUDI KRIYA SENI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2018

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA**

**PENERAPAN CERITA ARYA PENANGSANG
PADA TANGKI SEPEDA MOTOR CUSTOM**

Oleh

DIMAS PANUNTUN ASMORO
NIM. 13147120

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 27 Juli 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji : Drs. Kusmadi, M.Sn
Penguji Bidang : Aji Wiyoko, S.Sn, M.Sn
Penguji/Pembimbing : Prima Yustana, S.Sn, MA

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 31 Juli 2018

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain


Joko Budiwiyanto, S.Sn, MA.
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Dimas Panuntun Asmoro
NIM : 13147120
Program Studi : Kriya Seni
Fakultas : Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta
Judul : Penerapan Cerita Arya Penangsang Pada Tangki Sepeda
Motor Custom

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis. Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surakarta, Juli 2018

Penulis



Dimas Panuntun Asmoro

PERSEMBAHAN

Sembah sujud syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan tugas akhir ini untuk Ayahanda Panggah dan Ibunda Partinah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang mungkin dapat kubalas hanya dengan selembarnya kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Untuk adik saya Tuter Prastyo Utomo terimakasih atas doa dan dukungan selama ini, serta semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

ABSTRAK

Dimas Panuntun Asmoro : 13147120. “PENERAPAN CERITA ARYA PENANGSANG PADA TANGKI SEPEDA MOTOR CUSTOM” Deskripsi Karya. Program Studi S-1 Kriya Seni, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penciptaan karya seni dengan judul “Penerapan Cerita Arya Penangsang Pada Tangki Sepeda Motor Custom” ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan mengenai konsep, tema, bentuk, teknik, proses dan hasil penciptaan karya seni logam dengan menampilkan objek relief cerita Arya Penangsang. Tangki *custom* sebagai bagian dari *Custom Bike* atau modifikasi sepeda motor menjadi bagian dari perkembangan zaman yang tumbuh pesat di tengah masyarakat khususnya pada kalangan pecinta roda dua. Proses pembuatan relief dikerjakan menggunakan teknik *wudulan* dengan bahan utama plat logam kuningan. Setiap relief pada karya menggambarkan adegan dalam cerita Arya Penangsang secara berurutan dan saling berkaitan satu sama lain. Adapun landasan penciptaan yang digunakan dalam proses penciptaan karya yaitu menggunakan teori Monroe Beardsley, ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik atau indah dari benda-benda estetis yaitu: kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*). Dan tiap-tiap karya mengacu pada landasan penciptaan tersebut, (1) Kesatuan, Yaitu pengayaan penggambaran karakter tokoh, ilustrasi dan unsur hias dalam cerita Arya penangsang yang merujuk pada setiap adegan kedalam kesatuan cerita dan visual yang berurutan. (2) Kerumitan, Unsur kerumitan terdapat pada teknik ukir, teknik las dan *finishing* serta pembagian setiap adegan yang diwujudkan dalam lima adegan yang diilustrasikan sesuai intepretasi penulis sesuai dengan tema cerita. (3) Kesungguhan, Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Kesungguhan di sini berarti cerita atau makna yang terkandung dalam suatu karya.

Kata Kunci : Arya Penangsang, Tangki, *custom*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerah yang telah diberikan, sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan sesuai waktu yang telah ditentukan.

Laporan ini tidak akan selesai tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Joko Budiwiyanto, S.Sn, MA selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
2. Ari Supriyanto, S.Sn, MA. selaku Pembimbing Akademik.
3. Prima Yustana, S.Sn, MA. selaku Pembimbing Tugas Akhir.
4. Seluruh Dosen dan *reviewer* yang membantu memberikan masukan dan saran.
5. Teman-teman Mahasiswa Prodi Kriya Seni yang selalu memberikan dukungan, kritik dan saran tanpa pamrih.
6. Kedua orang tua dan teman-teman Krisso angkatan 2013 yang telah memberikan semua dukungannya kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini terdapat beberapa kekurangan. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TEBEL DAN BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide/Gagasan Penciptaan	4
C. Batasan Masalah Kekaryaannya	4
1. Batasan Ide Penciptaan.....	5
2. Batasan Bahan Relief	5
3. Batasan Teknik Perwujudan Relief	5
D. Tujuan Penciptaan.....	6
E. Manfaat Penciptaan.....	6
F. Tinjauan Sumber Penciptaan	6
4. Tinjauan Pustaka	6
G. Originalitas Penciptaan	8

H. Pendekatan Penciptaan.....	8
I. Metode Penciptaan	9
BAB II. LANDASAN PENCIPTAAN.....	12
A. Pengertian Tema.....	12
B. Ruang Lingkup.....	13
1. Tinjauan Cerita Arya Penangsang.....	14
2. Tinjauan Pintu Bledeg.....	20
3. Tinjauan Tangki dan Motor Custom	20
4. Tinjauan Relief.....	26
5. Tinjauan Visual	28
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	38
A. Eksplorasi Penciptaan	38
1. Eksplorasi Bentuk	39
2. Eksplorasi Material	41
3. Ekplorasi Teknik	43
B. Perancangan Penciptaan.....	45
1. Sketsa Alternatif.....	45
2. Sketsa Terpilih	48
3. Gambar Kerja	51
C. Perwujudan Karya.....	57
1. Persiapan Bahan	57
2. Persiapan Alat	59
3. Proses Perwujudan.....	64

4. Proses Finishing	71
D. Ulasan Karya.....	75
1. Karya 1	75
2. Karya 2	78
3. Karya 3	81
4. Karya 4	84
5. Karya 5	86
BAB IV. KALKULASI BIAYA	90
A. Rincian Biaya Karya 1	90
B. Rincian Biaya Karya 2	92
C. Rincian Biaya Karya 3	93
D. Rincian Biaya Karya 4	95
E. Rincian Biaya Karya 5	97
BAB V. PENUTUP.....	99
A. Kesimpulan	98
B. Saran dan Pesan.....	101
DAFTAR PUSTAKA	102
GLOSARIUM.....	104
LAMPIRAN.....	107

DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Bagan 01: Bagan Kerangka Pikir.....	11
Tabel 01 : Rincian Biaya Bahan Baku Karya 1	90
Tabel 02 : Rincian Biaya Bahan <i>Finishing</i> Karya 1	90
Tabel 03 : Rincian Biaya Upah Pekerja Karya 1	91
Tabel 04 : Total Rincian Biaya Karya 1	91
Tabel 05 : Rincian Biaya Bahan Baku Karya 2	92
Tabel 06 : Rincian Biaya Bahan <i>Finishing</i> Karya 2	92
Tabel 07 : Rincian Biaya Upah Pekerja Karya 2	93
Tabel 08 : Total Rincian Biaya Karya 2	93
Tabel 09 : Rincian Biaya Bahan Baku Karya 3	94
Tabel 10 : Rincian Biaya Bahan <i>Finishing</i> Karya 3	94
Tabel 11 : Rincian Biaya Upah Pekerja Karya 3	94
Tabel 12 : Total Rincian Biaya Karya 3	95
Tabel 13 : Rincian Biaya Bahan Baku Karya 4	95
Tabel 14 : Rincian Biaya Bahan <i>Finishing</i> Karya 4	96
Tabel 15 : Rincian Biaya Upah Pekerja Karya 4	96
Tabel 16 : Total Rincian Biaya Karya 4	96
Tabel 17 : Rincian Biaya Bahan Baku Karya 5	97
Tabel 18 : Rincian Biaya Bahan <i>Finishing</i> Karya 5	97
Tabel 19 : Rincian Biaya Upah Pekerja Karya 5	98
Tabel 20 : Total Rincian Biaya Karya 5	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 : Tokoh Arya Penangsang dalam peran film.....	14
Gambar 02 : Tokoh Raden Mukmin dan Permaisuri dalam peran film.....	15
Gambar 03 : Tokoh Sunan Kudus dalam peran film.....	16
Gambar 04 : Tokoh Pangeran Hadiri dan Ratu Kalinyamat dalam peran film	17
Gambar 05 : Tokoh Pangeran Hadiwijaya dalam peran film.....	18
Gambar 06 : Pintu <i>Bledag</i> asli dalam museum Masjid Agung Demak.....	20
Gambar 07 : Tangki <i>custom</i> dengan ukiran kuningan karya Ekki Apriandi dalam kontes Suryanation Motorland	23
Gambar 08 : Tangki <i>custom</i> dengan ukiran kuningan karya Ekki Apriandi dalam kontes Suryanation Motorland	24
Gambar 09 : Motor <i>custom</i> dengan ukiran pada tangki	25
Gambar 10 : Presiden Joko Widodo dengan motor <i>custom</i> karya <i>Elders</i> <i>Garage & KickAss Chopper</i>	26
Gambar 11 : Berbagai jenis hewan simbol reinkarnasi orang yang berdosa ...	27
Gambar 12 : Macam-macam model tangki <i>custom</i> setengah jadi.....	28
Gambar 13 : Motor <i>custom</i> dengan ukiran pada tangki	29
Gambar 14 : Tangki <i>custom</i> menggunakan teknik <i>embos</i>	29
Gambar 15 : Motor <i>custom</i> Harley Davidson karya Zon Custom	30
Gambar 16 : Relief kuningan dengan tatah logam.....	30
Gambar 17 : Berbagai jenis hewan simbol reinkarnasi orang yang berdosa ...	31
Gambar 18 : Ilustrasi Arya Penangsang dalam <i>cover</i> novel sejarah.....	31
Gambar 19 : Adegan Raden Mukmin saat akan diancam	32

Gambar 20 : Adegan Raden Mukmin saat akan dibunuh	33
Gambar 21: Adegan Ratu Kalinyamat dan Pangeran Hadiri menaiki kereta kuda menghadap Sunan Kudus.....	33
Gambar 22: Adegan Ratu Kalinyamat dan Pangeran Hadiri diserang saat pulang dari Kudus.....	34
Gambar 23 : Adegan Pangeran Hadiwijaya ingin menghadap Sunan Kudus..	34
Gambar 24 : Adegan Arya Penangsang, Pangeran Hadiwijaya dan Sunan Kudus dalam Pertemuan	34
Gambar 25 : Adegan Sutawijaya membawa Tombak Kyai Plered.....	35
Gambar 26 : Adegan Arya Penangsang menyiapkan Kuda Gagak Rimang	35
Gambar 27 : Adegan Sutawijaya menghadapi Arya Penangsang	35
Gambar 28 : Adegan Sutawijaya menghadapi Arya Penangsang	36
Gambar 29 : Pintu <i>Bledeg</i> pada Masjid Agung Demak	36
Gambar 30 : Hiasan pintu <i>Bledeg</i> pada gerbang Pendopo Kabupaten Demak	37
Gambar 31 : Plat Kuningan	42
Gambar 32 : Sketsa Alternatif 1	46
Gambar 33 : Sketsa Alternatif 2	46
Gambar 34 : Sketsa Alternatif 3	47
Gambar 35 : Sketsa Alternatif 4.....	47
Gambar 36 : Sketsa Alternatif 5.....	48
Gambar 37 : Sketsa Terpilih 1.....	49
Gambar 38 : Sketsa Terpilih 2.....	49
Gambar 39 : Sketsa Terpilih 3.....	50
Gambar 40 : Sketsa Terpilih 4.....	50

Gambar 41 : Sketsa Terpilih 5.....	51
Gambar 42 : Gambar Kerja 1	52
Gambar 43 : Gambar Kerja 2	53
Gambar 44 : Gambar Kerja 3.....	54
Gambar 45 : Gambar Kerja 4.....	55
Gambar 46 : Gambar Kerja 5	56
Gambar 47 : Plat Kuningan.....	57
Gambar 48 : <i>Jabung</i> yang siap dipanaskan.....	58
Gambar 49 : Patri Harris	59
Gambar 50 : Pahat <i>Rancangan</i>	59
Gambar 51 : Pahat <i>Wudulan</i>	60
Gambar 52 : Pahat Tekstur.....	60
Gambar 53 : Pahat <i>Pengusap</i>	60
Gambar 54 : Palu.....	61
Gambar 55 : Gunting Duduk Plat Logam	61
Gambar 56 : Tabung Gas LPG.....	62
Gambar 57 : Tabung Oksigen	62
Gambar 58 : Wajan dan Kompor	63
Gambar 59 : <i>Blender/Burner</i>	63
Gambar 60 : Memotong plat logam	64
Gambar 61 : Memanaskan <i>Jabung</i>	65
Gambar 62 : Menempelkan Plat di atas <i>Jabung</i>	65
Gambar 63 : Menempelkan Desain di atas permukaan Plat Kuningan.....	66
Gambar 64 : Proses <i>Merancapi</i>	66

Gambar 65 : Hasil Proses <i>Mewudul</i>	67
Gambar 66 : Proses <i>Mengendak-endaki</i>	67
Gambar 67 : Bentuk Relief Setelah Proses Pengukiran	68
Gambar 68 : Melepas Plat dari <i>Jabung</i>	68
Gambar 69 : Membersihkan Plat dari <i>Jabung</i>	69
Gambar 70 : Hasil Akhir relief Sebelum Ditempel Pada Tangki.....	69
Gambar 71 : Proses Pengelasan Relief Pada Tangki	70
Gambar 72 : Proses Pengelasan Relief Pada Tangki	70
Gambar 73 : Merapikan Tepian Tangki Yang di las.....	70
Gambar 74 : Setelah Proses Merapikan Bekas Las.....	71
Gambar 75 : Proses Pendempulan.....	71
Gambar 76 : Proses pengampelasan.....	72
Gambar 77 : Menutup relief dengan <i>Papper tip</i>	72
Gambar 78 : Setelah Proses Pelapisan <i>Epoxy</i>	73
Gambar 79 : Setelah Proses Pengecatan	73
Gambar 80 : Karya 1	75
Gambar 81 : Karya 2	78
Gambar 82 : Karya 3	81
Gambar 83 : Karya 4	84
Gambar 84 : Karya 5	86
Gambar 85 : Katalog	107
Gambar 86 : Katalog	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dengan kelebihannya yang memiliki upaya cipta, rasa, dan karsa berusaha mencari sebab dari semua kejadian. Sejarah peradaban masa lalu yang berperan pada peradaban selanjutnya atau pada masa sekarang membuat manusia ingin menggali lebih dalam mengenai sejarah masa lalu dan mencari pembenaran atas sejarah yang telah dituliskan.

Bangsa Indonesia terdiri dari banyak suku bangsa yang tersebar dari Sabang sampai Merauke, dari berbagai daerah dan suku yang setiap daerah mewariskan hasil karya, sejarah dan budaya. Sebagian besar hasil kesenian tersebut hingga saat ini masih hidup dan terpelihara dengan baik. Sebuah harapan untuk kelangsungan hidup produk kebudayaan masa lampau yang memiliki nilai yang tinggi, serta semakin besarnya perhatian masyarakat dan pemerintah dalam mengelola kekayaan bangsa berupa kesenian tersebut. Atas dasar tersebut amat sangat disayangkan bila kesenian yang begitu bernilai mengalami kepunahan akibat masuknya budaya bangsa lain ke Indonesia. Sudah sewajarnya bangsa Indonesia dan generasi muda mempunyai andil untuk melestarikan serta mengembangkan seni dan budaya yang dimiliki.

Seiring dengan perkembangan waktu atau zaman, Agama Islam berkembang pesat di daerah pantai utara Pulau Jawa pada akhir abad 15. Sebagian besar pelopor penyebaran Islam adalah para wali. Ketika Majapahit runtuh, salah seorang Pangeran Majapahit (anak Brawijaya V) dengan dukungan para wali mendirikan sebuah

kerajaan. Kerajaan tersebut adalah kerajaan Demak. Pangeran Majapahit tersebut adalah Pangeran Jin Bun atau lebih dikenal dengan sebutan raden Fattah.¹

Raden Fattah mempunyai 3 orang anak, yaitu: Sekar Tanjung yang kemudian diperisteri oleh Pati Unus, raden Kikin atau lebih dikenal sebagai pangeran Sekar Seda Lepen (ayah Arya Penangsang), dan yang bungsu adalah pangeran Trenggana.

Arya Jipang nama lain dari seorang tokoh yang bernama Arya Penangsang bin Pangeran Sekar Seda Lepen bin Raden Fattah. Dinamakan Arya Jipang karena pada saat sebelum masuk ke Jayakarta, ia seorang Adipati di daerah Jipang. Jipang sendiri pada masa lalu merupakan kadipaten wilayah kesultanan Demak.² Dalam beberapa catatan literatur yang ada, Arya Penangsang adalah sosok yang dekat dengan kehidupan beragama. Arya Penangsang adalah murid Sunan Kudus, di mata Sunan Kudus Arya Jipang atau Arya Penangsang mempunyai budi pekerti yang tinggi serta memiliki jiwa kesatriya.³

Arya Penangsang adalah salah satu santri terbaik Sunan Kudus. Dia seorang *Mursyid Tarekat*, *hafiz Qur'an*, ahli strategi, dan bela diri, sehingga dengan kemampuannya diambil menjadi menantu beberapa wali. Salah satu mertuanya adalah Fatahillah. Pada saat di Jayakarta, Arya Penangsang juga menikah dengan Ratu Ayu Jati Balabar binti Singa Manggala bin Surawisesa dari kerajaan Pajajaran.⁴ Selama berada di Jayakarta Arya Penangsang turut memberikan ajaran dan nasihat bagi penduduk Jayakarta, di antara ajaran-ajaran tersebut adalah menyebarkan ajaran Nabi Muhammad, menuruti perilaku walisongo, melaksanakan perintah Guru Ratu

¹ Nurhaid Ahmad. Arya Penangsang Gugur: Antara Hak dan Pulung Keraton Deak Bintara dalam *jurnal Dinamika Bahasa & Budaya*. Vol.3, No. 2 (Semarang: UNISBANK, 2009), hal: 105-115

² Iwan Mahmoed. *Pitung*. (Jakarta Timur: Al-Kautsar, 2017) ,hal: 187

³ Solichin Salam. *Sunan Kudus*. Kudus: Menara Kudus, 1986, hal: 30

⁴ Ratu Bagus Gunawan Mertakusuma dalam Iwan Mahmoed. *Pitung*. (Jakarta Timur: Al-Kautsar), 2017, hal: 196

Pangatur Akur (pemelihara kedamaian), melaksanakan wasiat AL-Hajj Fatahillah dan bela hak warga kaum.⁵

Cerita Arya Penangsang dipahami sebagai suatu cerita yang banyak berkembang di wilayah Jawa Tengah dan sebagian Jawa Timur terutama di kawasan bagian utara Jawa bahkan sampai Jakarta. uraian cerita di atas menjadi dasar penulis untuk mengangkat cerita Arya Penangsang, banyak peristiwa-peristiwa besar yang diambil dari berbagai sumber yang sangat menarik untuk divisualisasikan dalam sebuah karya.

Pengembangan cerita sejarah Arya Penangsang masih banyak yang dapat dieksplorasi lebih jauh untuk dijadikan hiasan relief pada tangki sepeda motor. Penggunaan cerita Arya Penangsang sebagai sumber ide karya seni sebelumnya tidak terlalu banyak digunakan untuk karya kriya maupun karya lain. Penulis berusaha mengangkat kembali cerita Arya Penangsang sebagai tokoh utama dengan visualisasi tokoh dan desain yang disesuaikan dengan teknik pembuatan. Penulis juga mengangkat ornamen dari pintu *bledeg* yang terdapat pada masjid agung Demak, pintu *bledeg* adalah pintu yang dibuat oleh Ki Ageng Sela yang menunjukkan prasasti *Candra Sengkala* yang menunjukkan tahun pendirian masjid Demak. Pintu *bledeg* mempunyai ciri khas ornamen berbentuk kepala naga dan hiasan berupa mahkota. Hiasan berupa relief pada tangki sepeda motor yang menggunakan cerita sejarah Arya Penangsang ini diharapkan dapat melestarikan cerita-cerita sejarah yang ada di Indonesia walaupun dengan pengembangan tokoh dan visualisasi cerita yang telah dikembangkan dan disesuaikan dengan teknik perwujudannya.

Seiring dengan populernya motor *custom* di Indonesia, para pengguna motor *custom* banyak yang mencari *part* atau aksesoris yang berbeda untuk sepeda

⁵ Iwan Mahmoed. *Pitung*. (Jakarta Timur: Al-Kautsar, 2017), hal: 225

motor *custom* mereka. *Custom bike* atau modifikasi sepeda motor adalah suatu kegiatan yang merubah struktur maupun model sepeda motor standar produksi, menjadi struktur baru dengan melakukan inovasi pada bagian tertentu sesuai dengan desain perancangnya⁶. Melakukan modifikasi sepeda motor bisa membuat sepeda motor terlihat unik dan terkesan model terbatas. Terlihat minoritas dan berbeda dari para pengguna sepeda motor lain akan menjadi kebanggaan tersendiri bagi pengemudi maupun pemilik sepeda motor *custom*.

Berlandaskan hal di atas, maka penulis akan memvisualisasikan adegan dalam “ Penerapan Cerita Arya Penangsang Pada Tangki Sepeda Motor *Custom*”.

B. Ide/Gagasan Penciptaan

Rumusan masalah-masalah pokok perlu dipecahkan dalam penciptaan karya. Gagasan penciptaan dalam tugas akhir karya penerapan relief pada tangki sepeda motor dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat desain relief cerita Arya Penangsang yang sesuai dengan bentuk tangki sepeda motor, dengan tetap mengutamakan fungsi, kenyamanan serta bisa menonjolkan sisi estetikanya?
2. Bagaimana mewujudkan relief cerita Arya Penangsang dengan penambahan unsur hias berupa ornamen dari pintu *bledag*?
3. Bagaimana langkah-langkah mewujudkan relief dengan teknik *wudulan* menggunakan bahan utama plat kuningan?

C. Batasan Masalah Kekaryaannya

Batasan masalah dalam penciptaan tugas akhir karya ini, lebih fokus pada permasalahan dalam proses perwujudan karya relief dengan sumber ide cerita Arya Penangsang, dengan tujuan untuk pembahasan lebih menuju pada permasalahan yang

⁶ Teguh Imanto. “Proses Visualisasi Modifikasi Motor” *skripsi* (Jakarta: Universitas Esa Unggul, 2014), hal: 95

diangkat sebagai tema karya tugas akhir, adapun batasan masalah tersebut mencakup tiga hal antara lain sebagai berikut:

1. Batasan Ide Penciptaan

Ruang lingkup cerita Arya Penangsang sangatlah luas, sehingga penulis membatasi cerita pada saat perebutan kekuasaan di kerajaan Demak, hingga gugurnya Arya Penangsang. Penulis mencoba membatasi deskripsi karya pada desain, fungsi, cerita serta penambahan unsur hias berupa ornamen dari pintu *bledeg* di Masjid Agung Demak untuk penciptaan relief, karena itu wujud visualisasi cerita pada relief akan dibuat sedemikian rupa disesuaikan dengan penggunaan teknik pengerjaan.

2. Batasan Bahan Relief

Ruang lingkup bahan untuk karya cipta tugas akhir ini, penulis menggunakan bahan utama plat kuningan. Kuningan/*Loyang* adalah campuran dari logam tembaga dan seng, oleh karena warnanya kuning maka disebut kuningan.⁷ dengan teknik *wudulan* bahan plat kuningan dipilih karena mempunyai warna yang menarik setelah *difinishing* serta cocok untuk dibentuk menggunakan teknik *wudulan*.

3. Batasan Teknik Perwujudan Relief

Penciptaan karya Relief dengan sumber ide cerita Arya Penangsang. Penulis menggunakan teknik *wudulan*. Untuk membuat ukiran teknik *wudulan*, melalui beberapa langkah pengerjaan yaitu *merancap* dan di *wudul*/diturunkan menggunakan pahat *wudulan*. dalam memahat teknik *wudulan* yang diturunkan/*diwudul* adalah semua bentuk motif ukirannya.

⁷ Sumadi. "Studi Ukiran Pada Plat Logam" (Surakarta: Laporan Penelitian STSI SURAKARTA, 1995), hal: 37

Proses menurunkan motif inilah yang dinamakan pembuatan ukiran teknik *wudulan*.⁸

D. Tujuan Penciptaan

1. Sebagai upaya mengembangkan kreativitas terhadap pengembangan desain tangki sepeda motor dengan relief cerita Arya Penangsang, menjadi karya seni kriya yang mengacu pada nilai fungsi, kenyamanan serta estetika.
2. Mewujudkan relief cerita Arya Penangsang dengan penambahan unsur hias berupa ornamen dari pintu *bledeg*.
3. Mewujudkan cerita Arya Penangsang dalam bentuk relief dengan teknik *wudulan* menggunakan bahan kuningan.

E. Manfaat Penciptaan

1. Meningkatkan kemampuan kriyawan dalam berproses menciptakan karya seni di kalangan akademik.
2. Menjadi bahan kajian dan pengembangan lebih lanjut penciptaan karya kriya yang bersumber pada eksplorasi merespon bentuk tangki sepeda motor
3. Mendorong kriyawan untuk berfikir kreatif, dan profesional. sehingga karya yang dihasilkan mampu memberikan pembelajaran ilmu dan pengetahuan pada masyarakat, baik dalam konteks nilai budaya, nilai estetika, maupun nilai filosofis melalui karya seni kriya.

F. Tinjauan Sumber Penciptaan

1. Tinjauan Pustaka

Aris Yudanto, *Wayang Ramayana Sebagai Elemen Hias dan Dekorasi Asesoris*, STSI Surakarta, Surakarta, 2003 sebuah diskripsi karya

⁸ Sumadi, 1995, hal: 37

yang berguna bagi penulis yang digunakan sebagai referensi serta acuan dalam perwujudan karya.

Gina dan Dirgo Sabariyanto, *Babad Demak 2*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 1981 buku ini membantu penulis dalam pengumpulan data yang berkaitan dengan tema yang penulis angkat dalam perwujudan karya.

YD Purnamasari, *Akulturasi Budaya Jawa dan Budaya Islam pada Bangunan Masjid Agung Demak*, Surakarta, Universitas Sebelas Maret, 2014 skripsi ini membantu penulis dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan ulasan pintu *bledeg*.

Iwan Mahmoed, *Pitung*, Al-Kautsar, Jakarta, 2107, buku ini membantu penulis dalam pengumpulan data yang berkaitan dengan cerita Arya Penangsang.

H.J. De Graaf dan TH. Pigeaud, *Kerajaan Islam Pertama di Jawa*, Jakarta, PT Pustaka Utama Grafiti, 2003 buku ini membantu penulis dalam pengumpulan data yang berkaitan dengan ulasan tentang kerajaan-kerajaan Islam di pulau Jawa khususnya Demak serta kisah Arya Penangsang dan para pendiri kerajaan

The Liang Gie, *Filsafat Keindahan*, Direktur Pusat Belajar Ilmu Berguna, Yogyakarta, 1996 buku ini membantu penulis dalam menentukan teori yang berkaitan dengan pendekatan penciptaan karya.

Sumadi, *Studi Ukiran Pada Plat Logam*, STSI Surakarta, Surakarta, 1995 laporan penelitian ini membantu sebagai acuan penulis dalam proses pengerjaan karya.

Makinuddin Samin, *Ahangkara*, Javanica, Tangerang Selatan, 2017, buku ini membantu penulis sebagai referensi yang berkaitan dengan cerita Arya Penangsang sebagai tema dalam pembuatan karya.

G. Originalitas Penciptaan

Setelah melakukan studi lapangan dan pustaka, penulis belum menemukan proses karya pada karya tugas akhir, yang bersumber ide dasar relief Cerita Arya Penangsang sebagai ide dasar penciptaan relief pada tangki sepeda motor. Teknik perwujudan karya pencipta menemukan karya dengan teknik *wudulan* pada *spare part* sepeda motor, akan tetapi teknik tersebut hanya terbatas digunakan untuk pembuatan motif-motif ornamentik dan belum ada yang menggunakan untuk penerapan relief cerita pada penerapannya. Berangkat dari originalitas dan kreativitas tersebut, maka pencipta ingin mengangkat cerita Arya Penangsang sebagai ide dasar pembuatan karya tugas akhir.

Sehubungan dengan hal di atas sering seringkali seorang pencipta dengan orang lain memiliki konsep atau gagasan sama, namun dalam perwujudan, teknik, material maupun bentuk mempunyai perbedaan. Seperti halnya dalam penciptaan karya ini ada kesamaan gagasan, hal itu di luar sepengetahuan penulis. Namun demikian karya ini berbeda dengan karya lain sehingga karya tugas akhir ini dapat diakui sebagai karya *original*.

H. Pendekatan Penciptaan

Penciptaan karya tugas akhir yang mengangkat cerita Arya Penangsang menjadi *subject matter* (tema) penciptaan karya dilakukan dengan pendekatan seni rupa. Setiap karya seni rupa mengandung bentuk atau gambaran yang utama di dalamnya yang dianggap sebagai pokok persoalan utama.

Pendekatan penciptaan ini menguraikan hal-hal yang mendasari ide, gagasan dan imajinasi atas karya tugas akhir yang akan diwujudkan. Cerita Arya Penangsang

tentu akan mengkaji struktur visualnya. Monroe Beardsley dalam buku *Estetika Pengantar Filsafat Seni* menjelaskan “ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik atau indah dari benda-benda estetis yaitu: kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*).⁹ Dari landasan penciptaan diatas maka dapat diwujudkan dalam sebuah karya sebagai berikut:

1. Kesatuan

Kesatuan berarti utuh, terdapat pada relief cerita serta relief ornamen yang saling terkait dan pengayaan penggambaran karakter tokoh, ilustrasi dan unsur hias dalam cerita Arya penangsang yang merujuk pada setiap adegan kedalam kesatuan cerita dan visual yang berurutan.

2. Kerumitan

Unsur kerumitan terdapat pada teknik ukir, teknik las dan *finishing* serta pembagian setiap adegan yang diwujudkan dalam lima adegan yang diilustrasikan sesuai intepretasi penulis sesuai dengan tema cerita.

3. Kesungguhan

Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Kesungguhan di sini berarti adanya cerita atau makna yang terkandung dalam suatu karya.

I. Metode Penciptaan

Pembuatan karya seni harus dilakukan secara tersusun untuk memudahkan pengerjaan suatu karya, kematangan konsep yang sudah dirancang dalam proses pengolahan akan mengalami perubahan, tetapi perubahan tersebut wajar jika tidak secara keseluruhan, baik dari segi wujud, isi maupun dari konsep rancangan karya

⁹ Matius Ali. *Estetika Pengantar Filsafat Seni*. (Tangerang:Sanggar Luxor, 2011), hal:225

tersebut. Melahirkan sebuah karya seni khususnya seni kriya secara metodologis melalui tiga tahapan utama, yaitu Eksplorasi, Perancangan dan Perwujudan.¹⁰

1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi yaitu aktivitas penjelajahan menggali sumber ide. Pengupulan data dan referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain.

2. Perancangan

Tahap perancangan yaitu memvisualisasikan hasil penjelajahan atau analisa ke dalam beberapa alternatif desain(sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih untuk dijadikan rancangan final atau gambar teknik, kemudian rancangan tersebut dijadikan acuan untuk membuat karya.

3. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan dan rancangan menjadi karya. Dari semua tahapan dan langkah yang telah dilakukan perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui secara menyeluruh terhadap kesesuaian antara gagasan dengan karya diciptakan.

Metode penciptaan didukung dengan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui:

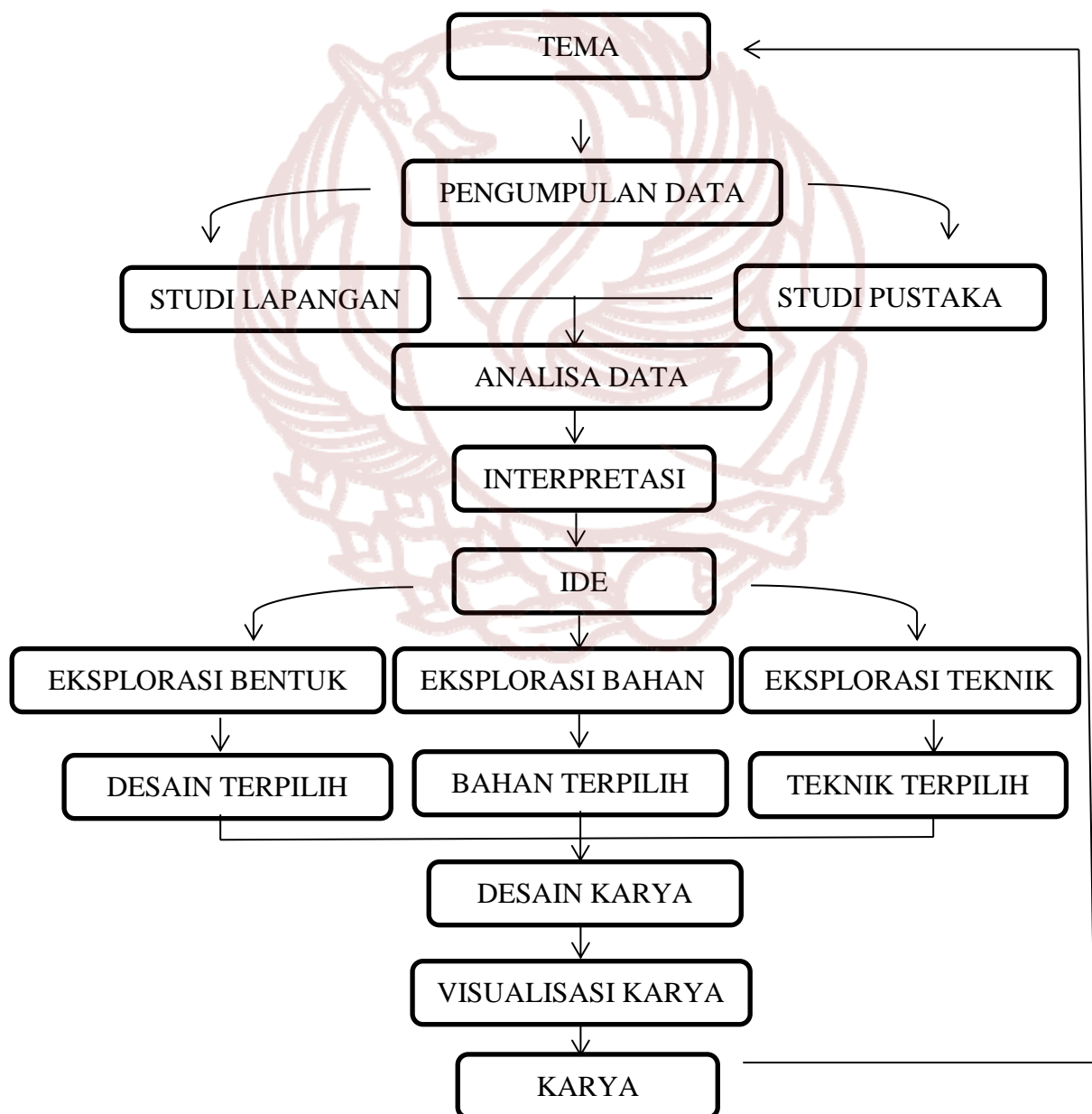
1. Studi Lapangan, yaitu mengamati, mempelajari dan mengumpulkan data atau materi secara langsung berkaitan dengan latar belakang cerita Arya Penangsang serta materi tentang pintu *bledeg*. Penulis melakukan studi

¹⁰ SP Gustami. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, ide dasar penciptaan karya*. (Yogyakarta: PRASISTA, 2007), hal:329

lapangan di kota Demak yaitu pada Masjid Agung Demak serta Museum Demak.

2. Studi Pustaka, yaitu mengumpulkan data melalui sumber literasi berupa buku, artikel, maupun jurnal. Dalam hal ini penulis mengumpulkan sumber data dari perpustakaan maupun internet.

Secara sekematis metode penciptaan dapat digambarkan sebagai berikut di bawah:



Bagan 01: Bagan Kerangka Pikir

BAB II

LANDASAN PENCIPTAAN

A. Pengertian Tema

Tema dalam karya Tugas Akhir ini mengambil tema dari cerita Arya Penangsang sebagai inspirasi penciptaan karya relief, pada tangki sepeda motor *custom*. Tema ini adalah hasil dari penggalian materi tokoh Arya Penangsang, yang didukung oleh pengalaman estetis dan pengalaman pendidikan serta penguasaan media, teknik serta konsep.

Peristiwa-peristiwa besar yang terdapat dalam cerita Arya Penangsang yang diambil dari berbagai sumber dan kemudian diangkat dan akan dibuat menjadi suatu relief, peristiwa-peristiwa tersebut akan digambarkan dalam adegan yang menarik dan diharapkan mampu mempunyai nilai estetis dan menjadi daya tarik tersendiri, sehingga penulis melakukan kajian terhadap cerita Arya Penangsang untuk diterapkan pada tangki sepeda motor.

Didasari dari sejarah peradaban masa lampau yang digunakan sebagai sumber ide dalam penciptaan karya tugas akhir. Serta guna memenuhi tuntutan kreativitas sebagai bentuk respon dari perkembangan zaman yang menuntut untuk menciptakan karya seni yang kreatif, yang mampu menjawab tuntutan zaman serta tetap mengedepankan sisi tradisi dalam tema, desain maupun teknik pembuatan karya.

Tangki *custom* dengan relief logam dengan konsep cerita Arya Penangsang serta ornamen pintu *bledag* sebagai penambah unsur hias pada Tangki *custom*. Tangki *custom* sebagai bagian dari *custom bike* atau modifikasi sepeda motor menjadi bagian dari perkembangan zaman yang tumbuh pesat di tengah masyarakat khususnya pada kalangan pecinta roda dua. Tangki *custom* menjadi bagian tak

terpisahkan dari sepeda motor yang dijuluki kuda besi, melambangkan kuda kesayangan Arya Penangsang yang bernama Gagak Rimang, seperti halnya tangki dengan sepeda motor yang tidak dapat dipisahkan, kuda Gagak Rimang adalah kuda yang tidak bisa dilepaskan dari cerita Arya Penangsang. Nama kuda Gagak Rimang yang cukup dikenal pada masanya bahkan sampai saat ini. Tangki sepeda motor juga melambangkan sosok Arya Penangsang saat membakar semangat para pengikut atau prajuritnya, mengingat tangki sepeda motor berfungsi sebagai penyimpan bahan bakar untuk menggerakkan kendaraan bermotor. Melalui tangki *custom* penulis mencoba mengangkat cerita Arya Penangsang dalam bentuk relief logam yang diterapkan pada permukaan tangki. Diharapkan dengan diangkatnya cerita-cerita sejarah dan tradisi ke dalam suatu karya yang moderen akan melestarikan serta mengangkat kembali eksistensi dari cerita tersebut.

B. Ruang Lingkup

Proses penciptaan tugas akhir bertema Cerita Arya Penangsang sebagai sumber ide penciptaan karya ini, menekankan pada proses kreativitas dan inovasi yang dilakukan dengan mewujudkan cerita Arya Penangsang serta penambahan ornamen dari pintu *bledag* sebagai penambah unsur hias, dalam sebuah desain relief yang mempunyai sisi estetis dan memiliki daya tarik tersendiri. Namun dalam proses penciptaan karya tersebut juga tidak meninggalkan sisi ergonomi karena mengingat karya tersebut bukan hanya sebagai karya seni tetapi juga memiliki nilai fungsional. Dalam proses penciptaan karya tersebut akan mengalami berbagai macam inovasi bentuk maupun teknik sesuai dengan tantangan yang dihadapi dalam proses penciptaan.

1. Tinjauan Cerita Arya Penangsang

Arya Penangsang adalah anak dari raden Kikin atau raden Sekar Seda Lepen, Arya Penangsang bergelar pangeran Harya Jipang. Dalam berbagai sumber diceritakan bahwa terdapat konflik dan perseteruan yang melingkupi cerita Arya Penangsang. Cerita itu dimulai ketika kerajaan Demak diperintah oleh Pati Unus setelah Raden Fattah meninggal. Pati Unus tidak berusia panjang, Baru tiga tahun menduduki tahta Demak, ia wafat. Sepeninggal Pati Unus, Demak mengalami kegoncangan. Sebenarnya yang berhak atas tahta adalah adik dari Pati Unus yang tidak lain adalah Raden Kikin.



Gambar 01. Tokoh Arya Penangsang dalam peran film
(foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)

Raden Kikin atau raden Sekar Seda Lepen, yang berarti bunga yang gugur di sungai, dijuluki Sekar Seda Lepen karena Raden Kikin wafat terbunuh di tepi sungai saat akan melakukan sholat. Raden Kikin dibunuh bertepatan dengan akan dipilihnya pengganti Pati Unus setelah ia wafat. Berkenaan dengan hal itu kerajaan Demak menjadi goyah dan mencurigai anak dari Raden Trenggana yang bernama Raden Mukmin sebagai penyebab atas terbunuhnya ayah Arya Penangsang. Raden Mukmin tidak mengelak ataupun membenarkan tuduhan itu. Ia dicurigai berambisi ingin

menguasai tahta Demak dengan cara menyuruh seseorang untuk membunuh Raden Kikin.



Gambar 02. Tokoh Raden Mukmin dan Permaisuri dalam peran film (foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)

Sultan Demak I (Pati Unus) telah wafat, beliau tidak mempunyai anak laki-laki yang menggantikannya sebagai raja. Oleh karena itu para wali berkumpul dan bersepakat untuk mengangkat Raden Trenggana, adik Sultan, sebagai Sultan Demak II.¹¹ Setelah cukup lama menjadi penguasa Demak, Pangeran Trenggana wafat dalam pertempuran di Panarukan, kemudian dalam majelis para wali memutuskan bahwa tahta jatuh pada anak keduanya yaitu Raden Mukmin.

Raden Mukmin menduduki tahta Demak dan menimbulkan pertentangan di kalangan keraton Jipang, keluarga dan kerabat keraton Jipang menuntut Raden mukmin untuk bertanggung jawab atas kematian Raden Kikin. Keluarga keraton Jipang kemudian mendesak Arya Penangsang sebagai pemimpin Jipang untuk membalaskan kematian Ayahnya. Arya Penangsang dengan berat hati menyanggupi permintaan keluarga keraton Jipang akan tetapi ia tidak mau melakukannya sendiri,

¹¹ Gina dan Dirgo Sabariyanto. *Babad Demak 2*, (Jakarta: Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1981), hal : 12

Arya Penangsang memilih menyuruh prajuritnya untuk menyanggupi permintaan keluarganya.

Arya Penangsang menyuruh Rangkut dan Gopta agar melawan Sunan Prawata atau Raden Mukmin, Sunan Prawata terbunuh bersama istrinya pada tahun 1436. Namun Sunan Prawata dapat membunuh Rangkut dengan pusakanya yang bernama Kiai Betok. Ratu Kalinyamat mengadukan kematian Sunan Prawata kepada Sunan Kudus, Sunan Kudus tidak dapat menerima pengaduan itu karena ia berpihak pada Arya Penangsang. Dalam perjalanan Pulang, Pangeran Kalinyamat dibunuh Surajaya atas suruhan Arya Penangsang.¹²



Gambar 03. Tokoh Sunan Kudus dalam peran film
(foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)

Arya Penangsang menyuruh Singaparna, Wanengpati, Jagasatru, dan Kertijaya agar menghadapi Sultan Pajang. Mereka tidak berhasil membunuh Sultan sebab ia sangat sakti. Pusaka Arya Penangsang yang bernama Setan Kober diminta sultan.¹³ Arya Penangsang pada suatu hari diiringkan oleh semua prajuritnya pergi ke Kudus,

¹² Gina dan Dirgo Sabariyanto, 1981 hal : 24

¹³ Gina dan Dirgo Sabariyanto, 1981, hal : 25

Ia memohon Sunan Kudus agar mau memanggil Sultan Pajang sebab Ia ingin bertemu dengannya. Sultan Pajang diiringkan oleh Pemanahan dan Penjawi pergi ke Kudus memenuhi panggilan gurunya. Setibanya di Kudus, mereka ditemui oleh Arya Penangsang. Keris Setan Kober yang dibawa oleh Sultan Pajang diminta oleh Arya Penangsang. Suasana pertemuan menjadi panas karena keduanya saling menghunus pusaknya. Kedatangan Sunan Kudus dapat meredakan suasana, keduanya segera diberi pelajaran oleh Sunan Kudus. Sesudah selesai Sultan Pajang pulang ke tempat peristirahatannya. Dalam kesempatan itu Sultan Pajang menyempatkan diri menengok Ratu Kalinyamat, Ia menyuruh Ratu Kalinyamat menyudahi bertapanya. Ratu Kalinyamat bersedak menyudahi bertapanya sebab Sultan Pajang bersedia membunuh Arya Penangsang.¹⁴



Gambar 04. Tokoh Pangeran Hadiri dan Ratu Kalinyamat dalam peran film (foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)

¹⁴ Gina dan Dirgo Sabariyanto, 1981, hal : 25



Gambar 05. Tokoh Pangeran Hadiwijaya dalam peran film
(foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta,
Sinematek Indonesia, 1983)

Sultan Pajang mengadakan pertemuan dengan semua prajuritnya, ia mengumumkan sayembara bahwa siapa yang dapat membunuh Arya Penangsang akan diberi hadiah bumi Pati dan Mataram. Jurumertani menyarankan Pemanahan agar ia mengikuti sayembara itu. Oleh karena Jurumertani bersedia menjadi penasehat dalam peperangan nanti. Sultan sangat setuju sebab andaikata mereka berhasil hadiahnya tidak akan jatuh ke tangan orang lain. Pemanahan menceritakan hasil pembicaraanya dengan Sultan kepada Jurumertani, pada pagi harinya orang-orang Sela sudah siap dengan berbagai perlengkapan perang. Mereka segera berangkat, Raden Ngabei Loring Pasar ikut dalam barisan itu. Jurumertani mengadakan pembicaraan dengan Pemanahan dan Penjawi. Ia menyuruh pemanahan menangkap salah seorang pengikut Arya Penangsang. Secara kebetulan yang ditangkap adalah tukang rumput Arya Penangsang, salah satu telinga tukang rumput itu diiris oleh Pemanahan. Di tempat irisan itu ditempelkan surat penantang yang harus diserahkan pada tuanya, lalu tukang rumput itu dilepaskan.¹⁵

¹⁵ Gina dan Dirgo Sabariyanto, 1981, hal : 26-27

Tukang rumput tersebut dalam perjalanan pulang bertemu dengan Patih Metaun, apa yang baru dialaminya diceritakan kepadanya. Kemudian surat yang tertempel pada telinga tukang rumput itu diambil oleh Metaun. Pada waktu itu Arya Penangsang sedang mengadakan pesta. Melihat Patih Metaun datang, ia cepat-cepat memanggilnya. Surat itu diserahkan pada Arya Penangsang, membaca surat itu Arya Penangsang merasa dihina dan tidak terima pengikutnya diperlakukan semena-mena dengan tantangan tersebut. Ia memerintahkan tukang kudanya agar mempersiapkan kuda yang bernama Gagak Rimang.¹⁶

Sudah digariskan oleh Yang Maha Kuasa bahwa siapa yang berani menyeberangi Bengawan, ia pasti kalah. Oleh karena itu prajurit Pajang tidak diperbolehkan menyeberangi Bengawan itu. Prajurit Jipang berada disebelah timur bengawan, Arya Penangsang berani menyeberangi Bengawan itu. Pada waktu menyeberang Arya Penangsang dihujani berbagai senjata oleh prajurit Pajang. Setibanya di sebelah barat ia langsung menyerang prajurit Pajang, Arya Penangsang tertusuk tombak Kiai Pleret yang dibawa oleh Raden Ngabehi Loring Pasar. Walaupun ususnya sudah keluar ia belum meninggal, usus itu disangkutkan pada pusaknya. Arya Penangsang menyadari ia tidak mungkin dapat hidup lebih lama lagi, melihat kejadian itu Ngabei Loring Pasar maju melawan Arya Penangsang, akibatnya ia dapat dibunuh oleh Raden Ngabehi Loring Pasar. Peristiwa itu terjadi pada tahun 1504.¹⁷

¹⁶ Gina dan Dirgo Sabariyanto, 1981, hal : 27

¹⁷ Gina dan Dirgo Sabariyanto, 1981, hal : 27-28

2. Tinjauan Pintu *Bledeg*

Masjid Agung Demak adalah masjid yang didirikan oleh para Wali pada masa kerajaan Demak. Disamping cerita tentang pembangunan Masjid Agung Demak terdapat pula sebuah cerita yang menggiringi pembangunan masjid tersebut. Ki Gede Sesela atau Ki Ageng Sela, tokoh yang menangkap kilat, berada di ladang. Ia membawa kilat itu ke Masjid Demak atau kepada Sultan Demak. Sebuah relief, yang dibuat di atas pintu gerbang bagian utara bangunan yang sekarang. Pintu gerbang yang bernama pintu *Bledeg* yang dahulu adalah pintu gerbang utama.¹⁸

Pintu *Bledeg* dihiasi dengan ornamen berupa binatang, mahkota kepala naga dengan mulut bergerigi yang terbuka dan dihiasi dengan ornamen bunga-bunga serta tumbuhan. Pada bagian pintu utama melambangkan *nogo mulat saliro wani* yang berarti bahwa berdirinya Masjid Agung Demak pada tahun 1388 saka atau pada tahun 1466 masehi.¹⁹



Gambar 06. Pintu *Bledeg* asli dalam museum Masjid Agung Demak
(foto: Dimas, 2017)

¹⁸ H.J. De Graaf dan TH. Pigeaud. *Kerajaan Islam Pertama di Jawa*. (Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti, 2003), hal : 34

¹⁹ YD Purnamasari. “Akulturasi Budaya Jawa dan Budaya Islam pada Bangunan Masjid Agung Demak”, *skripsi* (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2014), hal: 75-76

Mencari arti atau makna dari relief pintu *bledeg* perlu dilakukan dengan cara mengurai gambar satu persatu. Makna simbolik yang terkandung dalam relief Pintu *bledeg* adalah sebagai berikut:

- a. Pada gambar mahkota memiliki simbol bahwa adanya kepala pemerintahan seperti raja, ratu atau sultan yang melakukan aktivitas di tempat tersebut yaitu tepatnya di serambi Masjid Agung Demak.
- b. Pada gambar naga dipercaya oleh orang Jawa bahwa naga memiliki kerajaan yang berada pada lapisan tanah paling bawah atau sapta pratala dan memiliki tugas serta kewajiban menyangga dan menjaga stabilitas bumi supaya jangan sampai guncang. Berdasarkan kepercayaan orang Jawa yang seperti itu maka dalam gambar naga mempunyai makna simbolik bahwa raja atau ratu atau sultan sebagai penyangga bumi. Menyangga bumi atau *mengku* bumi disebut juga *Hamengkubumi* atau *Hamengkubuwono* yang bertanggung jawab atas keselamatan dan ketentraman seluruh rakyat yang ada di wilayah kekuasaan.
- c. Gambar lung atau stilasi yang terdapat pada relief pintu *bledeg* melambangkan kemakmuran yang berarti bahwa Raja atau Ratu atau Sultan bertanggung jawab atas terciptanya kemakmuran yang dapat dinikmati oleh seluruh rakyat seperti murah sandang, murah pangan, adil dan makmur.
- d. Gambar jambangan atau tempat melambangkan keharuman yang bermakna bahwa Raja atau Ratu atau sultan harus mampu mengharumkan nama bangsa dan negara.
- e. Gambar tumpal melambangkan kecerdasan yang bermakna bahwa Raja atau ratu atau sultan harus bertanggung jawab untuk mencerdaskan rakyat demi kemajuan bangsa.²⁰

Relief pintu *bledeg* selain memiliki makna simbolik juga memiliki nilai-nilai filosofi yang terkandung dalam relief tersebut antara lain:

- a. *Bledeg* menurut pandangan Islam termasuk dalam kategori *illa tabarruka* yang berarti sampai kepada kebaikan. Maksudnya bahwa masjid adalah tempat yang suci dan sumber dari segala kebaikan, oleh karena itu bagi siapa saja yang masuk ke dalam Masjid Agung Demak pasti memperoleh tambahan kebaikan baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain.
- b. *Bledeg* dalam bahasa Arab sama dengan *illa tabarruq* yang berarti sampai kepada cahaya. Cahaya yang dimaksud adalah cahaya Allah SWT dengan dasar Al Qur'an surat Annur ayat 35 yang artinya Allah SWT (memberi) cahaya (nur) kepada langit dan bumi. Akan tidak mustahil apabila masjid itu penuh berisikan cahaya Illahi. Jadi siapa saja yang masuk ke dalam Masjid Agung Demak, pasti akan tersinari oleh cahaya atau nur Allah SWT, untuk selanjutnya akan teranglah mereka di dunia dan di akherat nanti.

²⁰ YD Purnamasari, 2014 hal: 98

- c. Pintu *bledeg* juga disebut sebagai *nogo bledeg* yang menurut bahasa Arab sama dengan *naja ilaa baladika* yang berarti menuju keselamatan negerimu. Keselamatan negeri yang dimaksud yaitu keselamatan di negeri akherat. Pengertian tersebut wajib ditanamkan pada setiap orang yang masuk ke dalam Masjid Agung Demak untuk mensosialisasikan bahwa kehidupan akherat sesungguhnya lebih penting dibandingkan kehidupan di dunia, walaupun masalah di dunia juga sangat dibutuhkan oleh manusia.
- d. Pintu *bledeg* diibaratkan seperti halilintar, hal ini melambangkan bahwa seorang muslim yang masuk ke dalam Masjid Agung Demak tidak diperbolehkan mengeluarkan suara keras, selain itu di dalam masjid juga hendaknya meninggalkan urusan dunia dan lebih mementingkan urusan akherat.²¹

Berdasarkan makna simbolik dan nilai-nilai filosofi yang terkandung dalam relief pintu *bledeg* di atas maka dapat dijadikan petunjuk Pintu *Bledeg* merupakan nasihat yang ditujukan untuk kepala pemerintahan atau sultan yang melakukan aktivitas di serambi Masjid Agung Demak.

3. Tinjauan Tangki dan Motor Custom

Tangki merupakan tempat persediaan bahan bakar pada sepeda motor²². Berbagai jenis ukuran dan model dapat dijumpai di bengkel sepeda motor maupun tempat penyedia *spare part* kendaraan bermotor. Ada tangki dengan bentuk standar dan disesuaikan dengan sepeda motor standar pabrik, adapula tangki dengan desain dan bentuk yang lebih berkembang dan variatif dan biasanya digunakan untuk sepeda motor *custom* atau modifikasi, untuk tangki jenis ini biasanya lebih mengedepankan bentuk yang unik akan tetapi tidak meninggalkan unsur fungsi serta kenyamanan.

²¹ YD Purnamasari, 2014 hal: 99

²² Eko Priyo Sulistiyono "Mekanisme dan Perawatan Sistem Bahan Bakar pada Yamaha Mio Tahun 2004", *Tesis* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013), hal :09



Gambar 07. Tangki *custom* dengan ukiran kuningan karya Ekki Apriandi dalam kontes Suryanation Motorland

(foto: Ekawan Raharja, *Kawasaki KZ200 Sang Jawara Dari Tanah Wong Kito Galo*, *Metrotvnews.com*, 2017)

Motor *custom* adalah suatu kegiatan yang merubah struktur maupun model sepeda motor standar produksi menjadi struktur baru dengan melakukan inovasi pada bagian tertentu sesuai dengan desain perancangannya²³. Melakukan modifikasi sepeda motor bisa membuat sepeda motor terlihat unik dan terkesan model terbatas. *Karakter* yang berbeda dari para pengguna sepeda motor lain akan menjadi kebanggaan tersendiri bagi pengemudi maupun pemilik sepeda motor *custom*.

Modifikasi motor atau motor *custom* memiliki macam-macam aliran dalam modifikasi, dengan banyaknya aliran dalam modifikasi tentu juga akan menghasilkan berbagai macam jenis maupun bentuk tangki sepeda motor yang beragam yang tentu disesuaikan dengan konsep, bentuk atau aliran dari sepeda motor *custom* tersebut.

²³ Teguh Imanto. "Proses Visualisasi Modivikasi Motor", *Skripsi* (Jakarta: Universitas Esa Unggul, 2014), hal: 95



Gambar 08. Tangki *custom* dengan ukiran kuningan karya Ekki Apriandi dalam kontes Suryanation Motorland

(foto: Ekawan Raharja, *Kawasaki KZ200 Sang Jawara Dari Tanah Wong Kito Galo*, Metrotvnews.com, 2017)

Ranah modifikasi sepeda motor ada dua tingkatan modifikasi yaitu :

a) *Beautifier*

Beautifier berasal dari kata *beauty* yang artinya indah atau cantik, yang dimaksud *beautifyer* dalam dunia modifikasi motor adalah seseorang yang memperindah atau mempercantik sebuah motor standar namun dalam tingkatan sederhana tanpa merubah keseluruhan. Ruang lingkup *beautifyer* merupakan lingkup yang paling kecil dari pembuatan motor *custom*, kegiatan dari *beautifyer* ini disebut *beautyfikasi*.²⁴ Aturan dari sebuah *beautyfikasi* itu sendiri yaitu merubah bentuk motor standar menjadi motor dengan bentuk yang diinginkan dalam aturan rubahan sederhana. Hanya menambah, mengurangi, mengganti bagian motor tersebut tanpa merubah struktur asli motor tersebut.

²⁴ Danny Prasetyawan. "Estetika Motor Custom Kyai Perkoso Karya CV Retro Classic cycles", *Skripsi* (Surakarta, ISI Surakarta, 2014), hal: 49



Gambar 09. Motor *custom* dengan ukiran pada tangki
(foto: Prasetyo Wibowo, *Modifikasi motor Suzuki GSX250 dengan seni engrave*, Modifikasi.net, 2017)

Tangki *custom* dalam ranah *beautyfier* tidak terlalu mengeksplor bentuk tangki, akan tetapi lebih mengedepankan warna serta unsur-unsur penghias yang mendukung konsep *beautyfier* tersebut, karena ruang lingkup *beautyfier* tingkatannya hanya memperindah atau mempercantik motor tanpa merubah secara keseluruhan, sehingga identitas asli dari motor masih terlihat.

b) Builder

Builder berasal dari kata *build* yang artinya membangun, membuat, mengadakan, menciptakan, membentuk atau mendirikan. *Builder* adalah sebutan bagi seseorang yang ahli dalam membuat motor *custom* yang benar-benar mempunyai nilai originalitas.²⁵ *Builder* mempunyai jangkauan paling luas, khususnya peran dalam pembuatan motor *custom*. Sebagai *builder* ialah membuat motor *custom* secara total dari berbagai segi, mulai dari pemilihan *parts*, konsep, sampai realisasi.

²⁵ Danny Prasetyawan. "Estetika Motor Custom Kyai Perkoso Karya CV Retro Classic cycles", *Skripsi* (Surakarta: ISI Surakarta, 2014), hal: 42



Gambar 10. Presiden Joko Widodo dengan motor *custom* karya *Elders Garage & KickAss Chopper*
(Foto: Ainto Harry Budiawan, *Chopperland Jokowi, Murni Kreasi Anak Bangsa untuk RI 1*, *Metrotvnews.com*, 2017)

Tangki *custom* dalam ruang lingkup *builder*, tangki yang digunakan tidak hanya mengeksplor warna, ornamen maupun unsur-unsur hias lainnya, melainkan juga mengedepankan bentuk dari tangki itu sendiri. Seiring dengan banyaknya aliran dalam membuat tangki *custom* dan dalam ranah *builder* yang tidak ada batasan atau memiliki jangkauan yang lebih luas, maka bentuk-bentuk tangki yang dihasilkan dan digunakan juga beragam sesuai konsep *builder*.

4. Tinjauan Relief

Relief termasuk dalam karya sastra visual yang mempunyai cerita, sehingga relief tentunya mempunyai citra atau imaji yang bisa ditafsirkan.²⁶ *Sculpture* relief atau *rivilio* berasal dari bahasa Italia yang berarti peninggian, dalam arti yang kedudukannya lebih tinggi daripada latar belakangnya.²⁷

Seni relief merupakan ungkapan perasaan dan pikiran yang dituangkan pada suatu bidang datar melalui susunan garis, bidang atau bentuk, warna, tekstur dan

²⁶ M. Wisnu Ajitama. "Bahasa Rupa Pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri", *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), hal:03

²⁷ Sahman H. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. (Semarang: IKIP Semarang Press, 1992), hal: 91

ruang atas hasil pengamatan dan pengalaman estetis seseorang, yang menampilkan bentuk dekoratif, sehingga hasilnya seperti lukisan yang timbul dari permukaan.²⁸

Relief mempunyai dua macam, yaitu relief hias dan relief cerita. Relief hias adalah berbagai berbentuk ukiran berupa ornamen yang tidak mengandung cerita, misalnya sulur daun, bunga dan lain-lain. Relief cerita adalah relief yang memaparkan suatu cerita dalam bentuk gambar pahatan, misalnya relief *lalitavistara* candi Borobudur atau relief candi Prambanan²⁹



Gambar 11. Berbagai jenis hewan simbol reinkarnasi orang yang berdosa
(Foto: Taman Wisata Candi, *Ajaran Budha dalam Relief Mahakaemavibhangga*, Borobudurpark.com 2017)

Apabila dibandingkan dengan karya sastra, pada karya novel maupun cerpen tentunya pembaca dihadapkan pada dunia cerita yang dihadirkan oleh susunan cerita melalui teks. Namun apabila membaca relief pada sebuah candi, pembaca dihadapkan pada dunia cerita melalui bentuk-bentuk artistik berupa ukir-ukiran yang dipahatkan pada bebatuan yang mengandung cerita. Sebagai contoh adalah relief candi Borobudur menggunakan sutra atau cerita berupa sajak yaitu surat *lalitavistara* yang berisi cerita-cerita ajaran Budha dan digunakan sebagai ide penciptaan relief.

²⁸ Andi Usman. "Seni Relief Karya Sutrisno: Kajian Proses Penciptaan, Nilai Estetis Dan Simbolis", *Skripsi* (Semarang: UNNES, 2009), hal: 12

²⁹ AA Munandar. "Kegiatan Keagamaan di Pawitra Gunung Suci di Jawa Timur Pada Abad Ke- 14-15 M", *Tesis* (Depok: Universitas Indonesia, 1990), hal: 26

Melalui bentuk-bentuk artistik berupa ukiran, relief berupaya menyampaikan isi pesan atau isi cerita kepada khalayak.

5. Tinjauan Visual

Tinjauan visual merupakan sumber acuan yang berkaitan dengan tema yang diangkat. Berkaitan dengan hal tersebut penulis telah mengumpulkan data visual yang berkaitan dengan tema yang akan digunakan untuk mengeksplorasi ide dan memperkuat gagasan penciptaan. Adapun tinjauan visual dalam penciptaan karya ini didapatkan dari berbagai sumber, diantaranya dari buku, internet dan dokumentasi foto pribadi penulis. Tinjauan visual yang menjadi sumber ide dalam penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

a. Tangki *Custom*



Gambar 12. Macam-macam model tangki *custom* setengah jadi
(foto: Dimas ,2017)

Gambar di atas adalah berbagai macam tangki di toko penyedia *part* sepeda motor *custom*, tangki sepeda motor adalah tempat untuk menyimpan bahan bakar, dalam hal ini tangki *custom* memiliki berbagai variasi ukuran maupun bentuk. Tangki *custom* adalah media utama dalam penerapan relief, tangki yang digunakan adalah tangki mentah atau setengah jadi, tangki ini dipilih untuk mempermudah dalam pengerjaan penerapan relief pada permukaan tangki.



Gambar 13. Motor *custom* dengan ukiran pada tangki
(foto: Prasetyo Wibowo, *Modifikasi motor Suzuki GSX250 dengan seni engrave*, Modifikasi.net, 2017)

Tangki *custom* dengan teknik *engrave* adalah salah satu alternatif model tangki *custom* dengan menerapkan ragam hias berupa ornamen pada permukaan tangki menggunakan alat *engrave* berupa mesin *grinder*. Teknik pengerjaan tersebut haruslah menggunakan tangki berbahan tebal, karena pada dasarnya penggunaan teknik tersebut dapat membuat tangki menjadi tipis. Disamping hasil *engrave* yang tidak terlalu menonjol dan terkesan samar-samar teknik tersebut sangat rawan untuk terjadinya kebocoran pada permukaan tangki apabila tidak dikerjakan dengan sangat hati-hati.



Gambar 14. Tangki *custom* menggunakan teknik embos
(foto: Alan Jones, *Embossed steel gas tank with raise eagle designed*.
i.pinimg.com 2017)



Gambar 15. Motor *custom* Harley Davidson karya Zon Custom
(foto: M. Bagus Rahmanto, *Harley Davidson Berukir Elemen Jepang nan Unik*, Metrotvnews.com, 2017)

Tangki *custom* dengan teknik tatah logam dalam pengerjaannya dapat menghasilkan hasil tangki *custom* dengan ragam hias atau relief yang lebih variatif dibandingkan dengan teknik *engrave*. Dengan teknik tatah logam yang ditempel pada permukaan tangki akan memperkecil resiko untuk terjadinya kebocoran pada permukaan tangki. Sementara dari segi bentuk akan lebih terlihat timbul dan terkesan lebih hidup dan menarik.

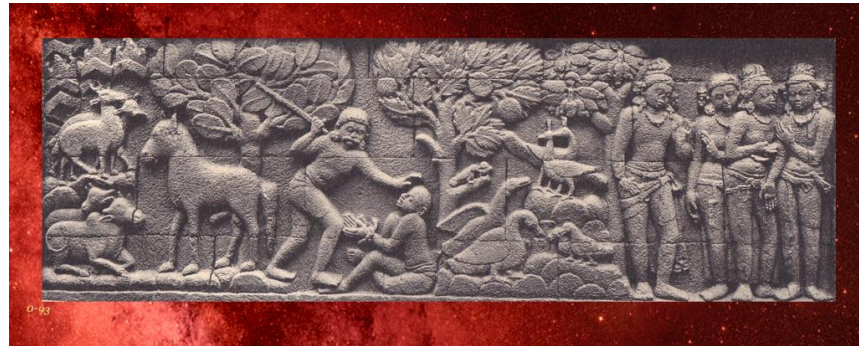
b. Relief



Gambar 16. Relief kuningan dengan tatah logam
(foto: Edi Bariyatno, *Relief Karno Tanding*, Sotta-art.com, 2017)

Hiasan dinding berupa panel dengan hiasan berupa relief yang menggambarkan sedang ada dalam situasi *perang*. Relief tersebut dibuat menggunakan bahan kuningan dengan teknik tatah logam yang cukup detail dan halus. Panel tersebut

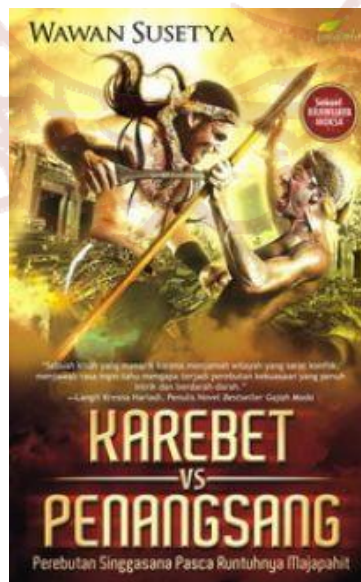
menjadi acuan penulis dalam pengerjaan relief dengan bahan dan teknik yang sama sehingga didapat hasil yang baik.



Gambar 17. Berbagai jenis hewan simbol reinkarnasi orang yang berdosa
(Foto: Taman Wisata Candi, *Ajaran Budha dalam Relief Mahakaemavibhangga*, Borobudurpark.com 2017)

Relief dapat dibuat dengan berbagai macam media seperti: batu, kayu dan lain-lain. Relief juga dapat diterapkan dalam banyak tempat, tidak hanya benda atau bangunan monumental tetapi juga dapat diterapkan pada benda-benda penunjang aktivitas manusia atau benda fungsional.

c. Arya Penangsang



Gambar 18. Ilustrasi Arya Penangsang dalam cover novel sejarah
(foto: Wawan Susetya, *Karebet vs Penangsang*, Tangerang Selatan, Imania, 2011)

Gambar di atas adalah ilustrasi Arya Penangsang yang sedang melawan Mas Karebet atau Jaka Tingkir pada buku sejarah. Penggambaran atau ilustrasi sosok Arya

penangsang masih sangat terbatas, penggambaran Arya Penangsang sering dijumpai pada ilustrasi *cover* sebuah buku, sementara untuk perwujudan dalam bentuk atau media lain jarang ditemukan.

Ilustrasi dari buku-buku yang menggambarkan sosok Arya penangsang menjadi dasar dalam pembuatan desain relief. Desain yang dibuat mengacu pada ilustrasi buku tersebut tidak dibuat sama persis dengan acuan melainkan dengan pengembangan-pengembangan yang disesuaikan dengan adegan cerita serta media yang berupa tangki *custom*.



Gambar 19. Adegan Raden Mukmin saat akan diancam
(foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)

Tinjauan *visual* lainnya mengenai cerita Arya Penangsang adalah dari film berjudul sama dengan tokoh utamanya yaitu Arya Penangsang. Film Arya Penangsang disutradarai oleh Bay Isbahi pada tahun 1983. Dalam film tersebut mempunyai latar belakang cerita yang sama dengan apa yang penulis angkat dalam pembuatan karya. Beberapa adegan di dalam film tersebut juga sedikit banyak serupa dengan apa yang penulis terapkan pada desain ilustrasi relief.



Gambar 20. Adegan Raden Mukmin saat akan dibunuh
(foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)

Film Arya Penangsang *bergenre Historical Epic*, dalam film Indonesia *genre* ini jelas punya ciri khas tersendiri. Persepsinya bisa jadi akan sangat bias ke tema-tema legenda yang juga menggunakan elemen-elemen sejarah sebagai latar belakangnya, Sebagian lagi mungkin menganggapnya sama dengan film kolosal. Dalam pemaparan kisah-kisah kepahlawanan ini, tak semuanya juga harus berupa *biopik* (film biografi) dengan karakter tokoh-tokoh nyata.³⁰



Gambar 21. Adegan Ratu Kalinyamat dan Pangeran Hadiri menaiki kereta kuda menghadap Sunan Kudus
(foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)

³⁰ Daniel Irawan. "Film Epic Sejarah Indonesia dari masa ke masa" (kompasiana.com, 2014), diakses 05 april 2018.



Gambar 22. Adegan Ratu Kalinyamat dan Pangeran Hadiri diserang saat pulang dari Kudus
(foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)



Gambar 23. Adegan Pangeran Hadiwijaya ingin menghadap Sunan Kudus
(foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)



Gambar 24. Adegan Arya Penangsang, Pangeran Hadiwijaya dan Sunan Kudus dalam Pertemuan
(foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)



Gambar 25. Adegan Sutawijaya membawa Tombak Kyai Plered
(foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)



Gambar 26. Adegan Arya Penangsang menyiapkan Kuda Gagak Rimang
(foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)



Gambar 27. Adegan Sutawijaya menghadapi Arya Penangsang
(foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)



Gambar 28. Adegan Sutawijaya menghadapi Arya Penangsang
(foto: Repro (Dimas) Karya Bay Isbahi, Dari Film Arya Penangsang, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983)

d. Pintu Bledeg



Gambar 29. Pintu Bledeg pada Masjid Agung Demak
(foto: Dimas, 2017)

Bangunan Masjid Agung Demak memiliki lima buah pintu yang menghubungkan bagian luar masjid dengan ruang utama masjid. Lima buah pintu tersebut diletakkan pada tempat yang berbeda antara lain tiga buah pintu terletak di bagian depan yang menghubungkan serambi masjid dengan ruang utama masjid serta dua pintu lainnya terdapat di sebelah utara dan sebelah selatan yang menghubungkan ruang utama masjid dengan bagian samping masjid.

Pintu masuk Masjid Agung Demak ada yang terletak di bagian tengah sebagai penghubung antara serambi masjid dengan ruang utama masjid. Pintu tersebut

disebut sebagai pintu utama atau pintu *bledeg* atau pintu petir. pintu *bledeg* yang berada di Masjid Agung Demak memiliki dua daun pintu berukir. Motif ukiran yang terdapat di pintu tersebut yaitu berupa tumbuh-tumbuhan, mahkota dan kepala naga dengan mulut bergigi yang terbuka. Pintu *bledeg* yang di buat oleh Ki Ageng Sela pada masa pemerintahan kasultanan Bintoro III dianggap memiliki kesamaan dengan relief pada jaman Singosari dan Majapahit, namun arti keagamaannya berbeda.³¹



Gambar 30. Hiasan pintu *Bledeg* pada gerbang Pendopo Kabupaten Demak (foto: Dimas ,2017)

³¹ YD Purnamasari. “Akulturasi Budaya Jawa dan Budaya Islam pada Bangunan Masjid Agung Demak”, *Skripsi* (Surakarta, Universitas Sebelas Maret, 2014), hal: 97

BAB III

PROSES PENCIPTAAN

A. Eksplorasi Penciptaan

Penciptaan karya seni harus melalui berbagai proses yang musti dilalui. Eksplorasi penciptaan karya merupakan salah satu bagian awal dan penting dalam penciptaan sebuah karya agar hasil akhir sesuai apa yang diharapkan.

Eksplorasi adalah penjelajahan, penjajakan dengan bertujuan memperoleh pengetahuan.³² Dasar berfikir dalam penciptaan seni kriya telah melampaui batas-batas tradisi, bahan, dan teknik. Layaknya penciptaan seni lainnya, seni kriya telah menjelajah pada eksplorasi yang lebih luas termasuk konsep penciptaannya. Hal ini dapat dipahami, sebab dasar utama dalam penciptaan seni adalah kreativitas, maka hasilnya harus mencerminkan sesuatu yang berbeda dari yang telah ada.³³

Tahap eksplorasi dalam proses penciptaan karya digunakan untuk mengumpulkan data berkaitan dengan tema cerita Arya Penangsang pada tangki sepeda motor *custom*. Yang pertama dilakukan adalah mencari dan mengumpulkan informasi dan data melalui buku, internet maupun melalui observasi di lapangan yang berkaitan dengan tema penciptaan. Tema tersebut merupakan hasil pemikiran yang melatarbelakangi penciptaan karya yang mencakup seluh aspek dalam proses eksplorasi penciptaan.

Setelah data terkumpul tahap selanjutnya adalah pengembaraan imajinasi, melihat permasalahan yang ada dari beberapa sudut baru, pada tahap inilah yang disebut dengan eksplorasi konsep. Sementara itu konsep adalah bagian dari pola

³² Hasan Shadily. *Ensiklopedi Umum*. (Yogyakarta: kanisius, 1991), hal: 898

³³ Timbul Raharjo. "Penciptaan Seni Kriya: Persoalan dan Model Penciptaan" *Makalah* disajikan dalam Seminar Mengembangkan Disiplin Penciptaan dan Pengkajian Seni, (Surakarta: Pascasarjana ISI Surakarta, 2013), hal: 1

perencanaan baik teori dan eksplorasi bentuk menuju perwujudan. Pola ini sebagai awalan untuk menentukan logika berfikir agar *creation question*, konsep penciptaan dan perwujudan, analisis sampai pada kesimpulan, terdapat alur pemahaman yang runtut³⁴

Sebuah karya kriya merupakan hasil kreasi manusia lewat gagasan, pikiran, konsep, ide yang ada, kreasi ini berupa gambaran dan merupakan seperangkat sarana guna mempermudah penciptaan. Penciptaan karya seni hendaknya didahului dengan adanya metode eksplorasi guna menunjang hasil karya yang maksimal. Pemahaman umum bahwa metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai yang dikehendaki, cara kerja yang bersistem untuk mempermudah suatu pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan³⁵

Berkaitan dengan proses penciptaan Tugas Akhir ini diperlukan suatu metode untuk menguraikan tahapan-tahapan yang diperlukan dalam proses penciptaan. Keseluruhan metode penciptaan ini dilakukan agar selama dalam proses penciptaan dapat dijabarkan secara sistematis dan bersifat ilmiah.

1. Eksplorasi Bentuk

Seni kriya, meskipun banyak juga muncul corak maupun gaya dalam menciptakan karya seni, namun pola penciptaannya terdapat dua hal, yakni yang pertama inovasi menyeluruh atau penemuan baru. Sementara itu yang ke dua yaitu pengembangan. Hasil dari perubahan tertentu bisa menjadi hal yang baru, demikian

³⁴ Timbul Raharjo. 2013, hal: 3

³⁵ Soedarso SP. "Merevitalisasi Seni Kriya Tradisi Menuju Apresiasi dan Kebutuhan Masyarakat Masa Kini" *Makalah* disajikan dalam Seminar Internasional Seni Rupa, (Yogyakarta:PPs ISI Yogyakarta, 2002), hal: 4

juga hasil dari seni inovasi ketika menciptakan barang yang sebelumnya belum ada.³⁶

Eksplorasi bentuk merupakan pendalaman suatu objek kajian yang berkaitan dengan bentuk sebuah karya seni. Tahap mengeksplorasi bentuk karya yang sesuai tema, penulis melakukan pendalaman terhadap data yang berkaitan cerita Arya Penangsang serta ornamen pada pintu *bledag*, dalam cerita Arya Penangsang terdapat peristiwa-peristiwa besar yang terjadi untuk kemudian divisualisasikan menjadi relief. Dalam pendalaman tentang cerita Arya Penangsang sulit ditemukan visualisasi yang telah dibuat sebelumnya dari cerita tersebut maupun tokoh-tokoh yang ada di dalamnya.

Proses dari penciptaan bentuk cerita ke dalam bentuk karya relief logam yang mengangkat adegan dari cerita Arya Penangsang melalui pencarian bentuk yang familier dan menarik untuk dinikmati. Penulis mempertimbangkan tokoh dari cerita Arya Penangsang yang diwujudkan dalam bentuk penokohan, karakter tokohnya digambarkan dari alur cerita yang diangkat menjadi beberapa adegan. Tokoh dalam karya ini diwujudkan dengan mimik serta pembawaan yang merefleksikan sifat, karakter sesuai adegan yang digambarkan.

Eksplorasi bentuk untuk bentuk relief cerita Arya Penangsang, penulis mengambil acuan atau referensi dari buku, film maupun dari karya-karya seniman. Referensi tersebut diambil karena alur serta ilustrasi yang mempunyai kemiripan dengan cerita Arya Penangsang. Sementara untuk relief ornamen, penulis menstilasi

³⁶ Timbul Raharjo. "Penciptaan Seni Kriya: Persoalan dan Model Penciptaan" *Makalah* disajikan dalam Seminar Mengembangkan Disiplin Penciptaan dan Pengkajian Seni, (Surakarta: Pascasarjana ISI Surakarta, 2013), hal: 6

atau mengubah bentuk dari ornamen pintu *bledeg* dengan tetap memunculkan motif aslinya.

Eksplorasi untuk mencari bentuk diawali dari pembuatan sket-sket alternatif yang mengeksplor bentuk dari tokoh-tokoh yang ada dalam cerita, ilustrasi adegan maupun ornamen yang digunakan.

Keutuhan atau kesatuan bentuk merupakan merupakan hasil capaian suatu susunan atau hubungan unsur sedemikian rupa, sehingga keseluruhan menampilkan kesan utuh, atau organis, bukan merupakan unsur yang terpisah. Ada keselarasan kesebandingan dan keseimbangan antara unsur dengan unsur lain atau dengan bagian lain serta antar unsur atau bagian dengan keseluruhan.³⁷

Penerapan relief cerita Arya Penangsang pada tangki diterapkan satu adegan dalam satu tangki dimana relief sisi kanan dan kiri tangki berbentuk sama sementara bagian atas adalah motif ornamen pintu *bledeg*. Relief cerita atau adegan pada tangki saling berkaitan atau berurutan satu sama lain dan membuat satu alur cerita.

2. Eksplorasi Material

Eksplorasi material adalah tahap memilih material yang akan digunakan dalam perwujudan karya. Bahan atau media dalam seni rupa sering diartikan pula sebagai materi yang digunakan oleh seniman dalam berkarya. Guna kepentingan kreasinya para perupa menggunakan bahan yang tersedia dari lingkungan hidup atau dari produk industri sebagai pilihan sesuai pertimbangan fungsi estesisnya.³⁸ Material yang baik akan mendukung kualitas karya seni yang diwujudkan.

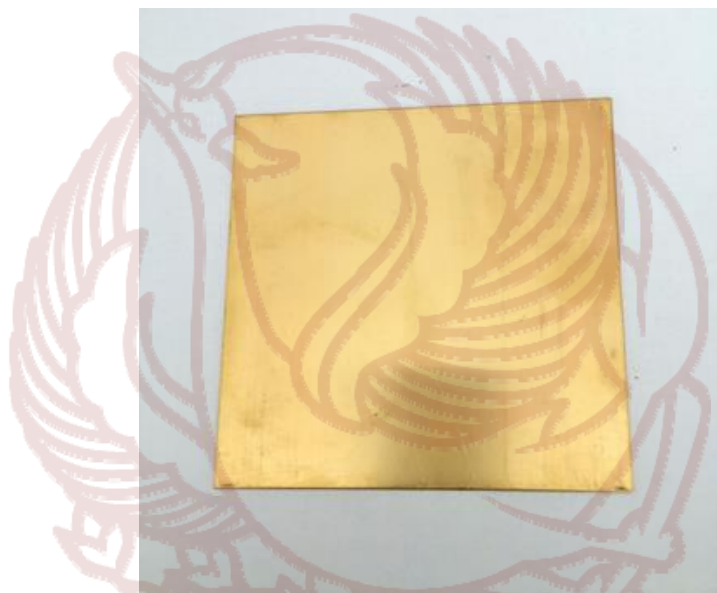
Beragam meterial dapat digunakan untuk mewujudkan karya estetis. Material atau medium merupakan hal yang diperlukan dalam berkesenian, karena suatu karya

³⁷ Acmad Sjafi'i. *Nirmana Dasar*. (Surakarta: STSI Press, 2001), hal: 92-93

³⁸ R.M Soedharsono. *Pengantar Apresiasi Seni*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1992), hal: 165

seni rupa hanya dapat diketahui kalau disajikan melalui medium. Berdasarkan eksplorasi material maka dipilih bahan plat kuningan sebagai bahan baku.

Penggunaan logam untuk barang-barang kerajinan terus ditingkatkan sampai sekarang, sehingga sekarang ditemukan beberapa teknik pengukiran logam pada plat. Produk ukiran logam saat ini punya jangkauan penerapan fungsi sangat luas sekali, berfungsi untuk barang-barang *souvenir*, elemen hias busana, elemen hias alat rumah tangga, elemen hias monumen dan lain-lain.



Gambar 31. Plat Kuningan
(foto: Dimas ,2017)

Kuningan/*loyang* adalah campuran dari logam tembaga dan seng, oleh karena warnanya kuning maka disebut kuningan.³⁹ dengan teknik *wudulan* bahan plat kuningan dipilih karena mempunyai warna yang menarik setelah *difinishing* serta cocok untuk dibentuk menggunakan teknik *wudulan*.

Pembuatan karya Tugas Akhir ini menggunakan jenis logam plat kuningan dengan ketebalan 0,7 mm, bahan yang tidak terlalu tebal akan memudahkan dalam pembuatan relief yang berukuran kecil, dan bahan yang tidak terlalu tipis tentu akan

³⁹ Sumadi. "Studi Ukiran Pada Plat Logam" (Surakarta: Laporan Penelitian STSI SURAKARTA, 1995), hal: 37

mengurangi resiko bahan akan berlubang ketika dipahat. Bahan plat kuningan dipilih karena mempunyai ketahanan, kekuatan, kesesuaian dengan teknik maupun tema serta warna yang menarik.

3. Eksplorasi Teknik

Karya seni mengandung muatan nilai yang mantap dan mendalam menyangkut nilai estetik, simbolik, filosofis dan fungsional, yang dalam perwujudannya didukung oleh tingkat keterampilan tinggi sehingga kehadiran kriya termasuk dalam seni adiluhung.⁴⁰

Penguasaan teknik dengan *skill* yang tinggi, orang bisa kagum bukan karena idenya yang baik, namun ternyata tingkat penguasaan bahan dan cara pembuatannya yang memerlukan tingkat ketelatenan, kesabaran, dan ketekunan, karena rumit dan tidak banyak orang bisa melakukannya. Sehingga memiliki karakteristik yang unik yang dapat memberikan getaran batin kepada para penikmatnya atas kekaguman tingkat keterampilan yang dimiliki itu. Meskipun keterampilan dalam skala luas dapat dipahami sebagai hal yang memang kreatif karena mengeluarkan ide sampai pada mewujudkan, namun keterampilan yang dimaksud di sini adalah keterampilan murni dari teknis yang dimiliki seorang kriyawan untuk mewujudkan karya dengan keterampilan mengerjakan yang sulit, rumit, dan unik. Keterampilan itu memiliki kekhasan tersendiri di setiap kriyawan, sentuhan terhadap bahan dan penggunaan alat terepresentasikan dalam capaian kreasi⁴¹

Penciptaan karya relief dengan sumber ide cerita Arya Penangsang. Pencipta menggunakan teknik ukir logam *wudulan*. Ukir atau mengukir adalah menggoreskan atau memahat huruf-huruf dan gambar pada kayu atau logam sehingga menghasilkan bentuk timbul dan cekung atau datar sesuai gambar rencana.⁴²

Ukir logam adalah semua bentuk motif hias atau ornamen yang terdapat pada plat logam. Dibentuk dengan teknik ukir, teknik ukir logam bermacam-macam sehingga karakter bentuk ukir logam juga berbeda-beda. Untuk membuat ukiran

⁴⁰ SP.Gustami “Seni Kriya Indonesia: Dilema pembinaan dan pengembangannya” dalam *Jurnal Seni Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, (Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia, 1991), hal 100-101

⁴¹ Timbul Raharjo. “Penciptaan Seni Kriya: Persoalan dan Model Penciptaan”, *Makalah* disajikan dalam Seminar Mengembangkan Disiplin Penciptaan dan Pengkajian Seni, (Surakarta: Pascasarjana ISI Surakarta, 2013), hal: 8-9

⁴² Sudarmono. *Sejarah Kebudayaan dan Seni Rupa Indonesia*. (Jakarta: Depdikbud, 1979)

teknik *wudulan*, melalui beberapa langkah pengerjaan yaitu *merancap* dan di *wudul*/diturunkan menggunakan pahat *wudulan*. Dalam memahat teknik *wudulan* yang diturunkan/*diwudul* adalah semua bentuk motif ukirannya. Proses menurunkan motif inilah yang dinamakan pembuatan ukiran teknik *wudulan*.⁴³

Teknik *wudulan* dipilih karena kesesuaian dengan bahan yang berupa plat kuningan, teknik *wudulan* mempunyai kelebihan dapat menghasilkan relief dengan hasil yang lebih timbul, lebih hidup serta detail karena dikerjakan pada dua sisi relief.

Proses penciptaan karya ini penulis juga menggunakan teknik las gas untuk penyambungan plat atau penempelan serta teknik *finishing* cat. Teknik las gas dalam penyambungan plat dipilih karena kesesuaian dengan bahan serta bentuk karya. Proses penempelan relief pada tangki menggunakan dua cara, yang pertama menempel sesuai bentuk sisi-sisi tangki dan yang ke dua adalah menempel relief yang dipotong mengikuti tepian bentuk relief. Teknik *finishing* yang digunakan adalah teknik cat, teknik cat diterapkan pada karya menggunakan teknik spray. Proses penerapan cat sebelumnya harus dilakukan pendempulan untuk menutup bagian-bagian yang tidak rata akibat proses pengelasan.

B. Perancangan Penciptaan

Desain dipandang sebagai salah satu dasar berpijak untuk melangkah pada tataran yang lebih bebas. Dari proses perencanaan sketsa-sketsa itu kemudian tercipta suatu bentuk yang sesuai dengan kepuasan pribadi. Embrio yang berwujud sketsa dibuat satu wujud gambar yang lebih baku, yang digambar dengan posisi, proporsi yang lebih jelas yang digambar dengan sudut pandang yang berbeda (tampak depan, tampak samping, dan tampak atas) dan perspektif. Hal ini sebagai gambar pokok yang dijadikan acuan dalam proses pembentukan kriya. Hal ini menjadi sangat penting dalam membantu menekan

⁴³ Sumadi. "Studi Ukiran Pada Plat Logam" (Surakarta: Laporan Penelitian STSI SURAKARTA: 1995), hal: 37

beberapa kesalahan, baik proporsi serta unsur-unsur lain yang ada pada karya kriya yang akan dibuat.⁴⁴

1. Sketsa Alternatif

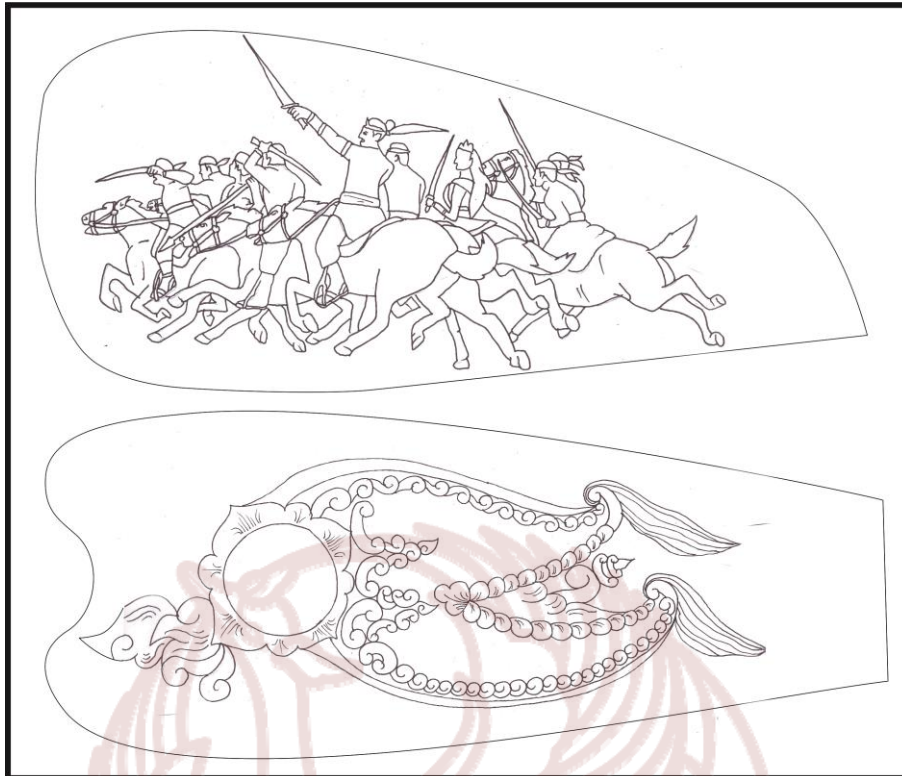
Tahap perancangan penciptaan dimulai dengan membuat sketsa alternatif bentuk figur-figur dalam cerita Arya Penangsang yang kemudian diterapkan ke dalam sebuah adegan cerita. Proses penggambaran bentuk didasarkan pada pertimbangan berkaitan dengan tema dan tampilan, bahan yang akan diolah serta teknik yang tepat.

Sketsa adalah sebuah perukaan cepat atas peristiwa estetik tertentu yang biasanya karena alasan keterbatasan daya ingat dan akurasi memori, kemudian seseorang melakukannya dengan cara menggambar cepat. Sketsa juga dapat diartikan sebagai tahapan pencarian ide untuk mendapat sebanyak mungkin alternatif yang dapat memberikan sejumlah pilihan untuk ditindaklanjuti, semakin banyak sketsa yang diekspresikan dalam bentuk dimensional akan banyak referensi yang dimiliki.⁴⁵

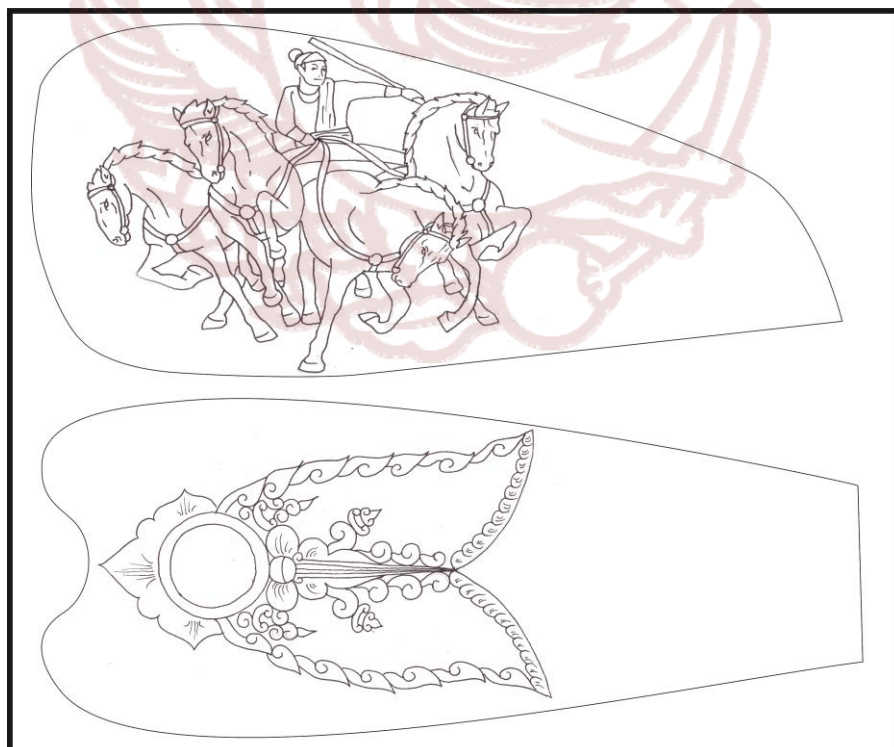
Pembuatan sketsa alternatif menggunakan acuan gambar yang terdapat pada buku, karya seni dari para seniman, internet dan lain-lain. Sketsa yang dihasilkan merupakan titik awal dalam proses pembuatan karya, sketsa yang dihasilkan kemudian ditindaklanjuti untuk dipilih menjadi sketsa terpilih.

⁴⁴Timbul Raharjo. "Penciptaan Seni Kriya: Persoalan dan Model Penciptaan" *Makalah* disajikan dalam Seminar Mengembangkan Disiplin Penciptaan dan Pengkajian Seni, (Surakarta: Pascasarjana ISI Surakarta, 2013), hal: 10

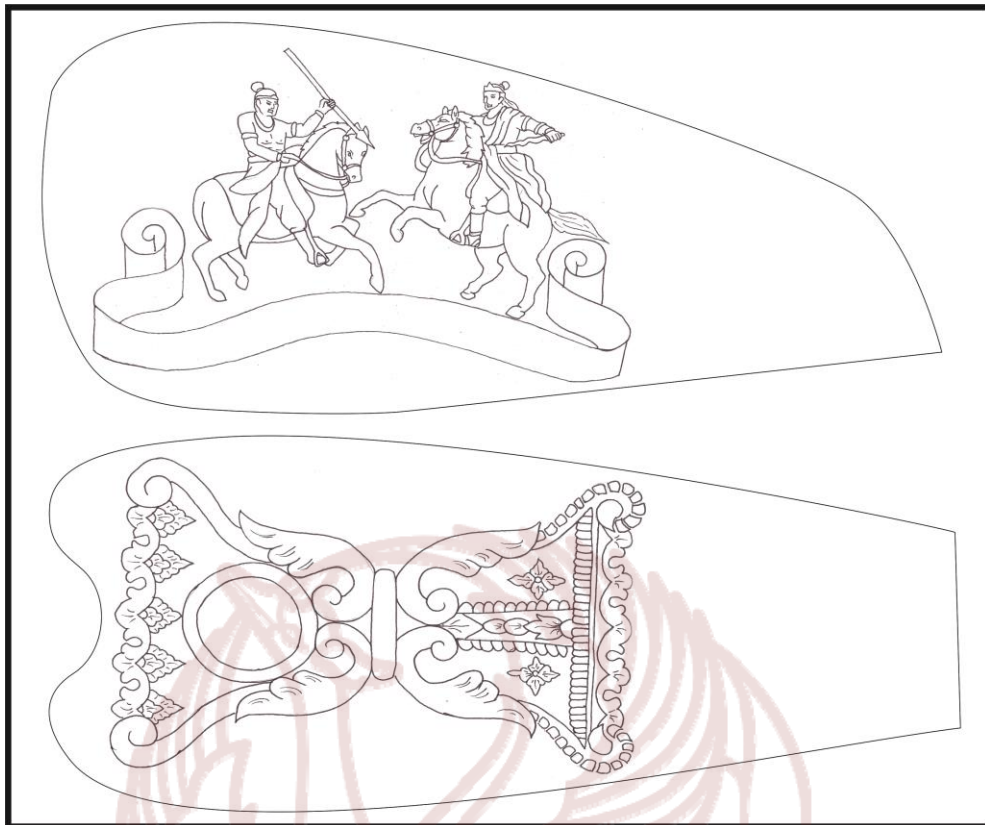
⁴⁵ Guntur, *Teba Kriya*. (Surakarta: ISI Press Solo, 2011), hal:18



Gambar 32. Sketsa Alternatif 1
(foto: Dimas,2017)



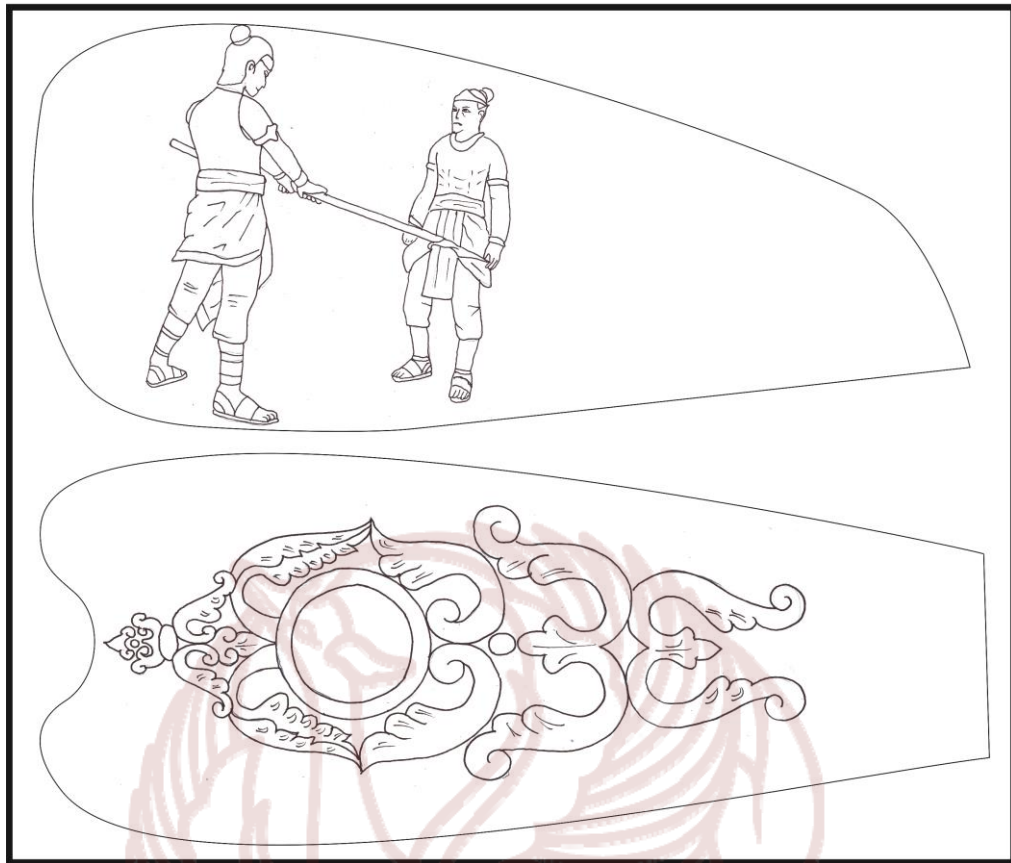
Gambar 33. Sketsa Alternatif 2
(foto: Dimas,2017)



Gambar 34. Sketsa Alternatif 3
(foto: Dimas,2017)



Gambar 35. Sketsa Alternatif 4
(foto: Dimas,2017)

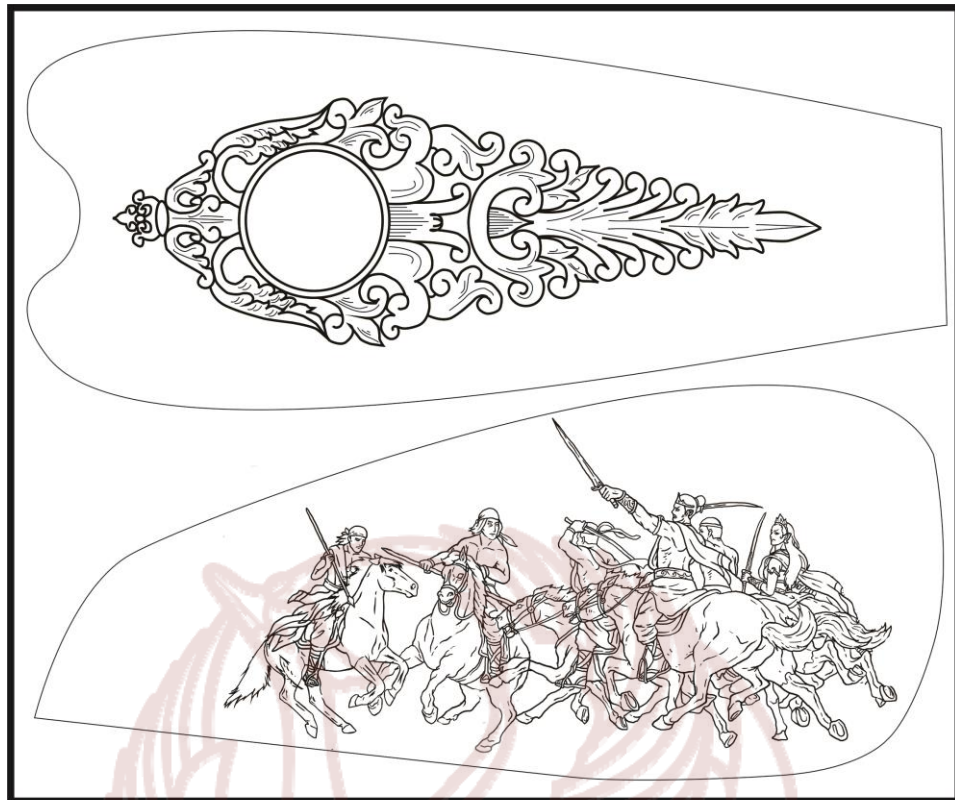


Gambar 36. Sketsa Alternatif 5
(foto: Dimas,2017)

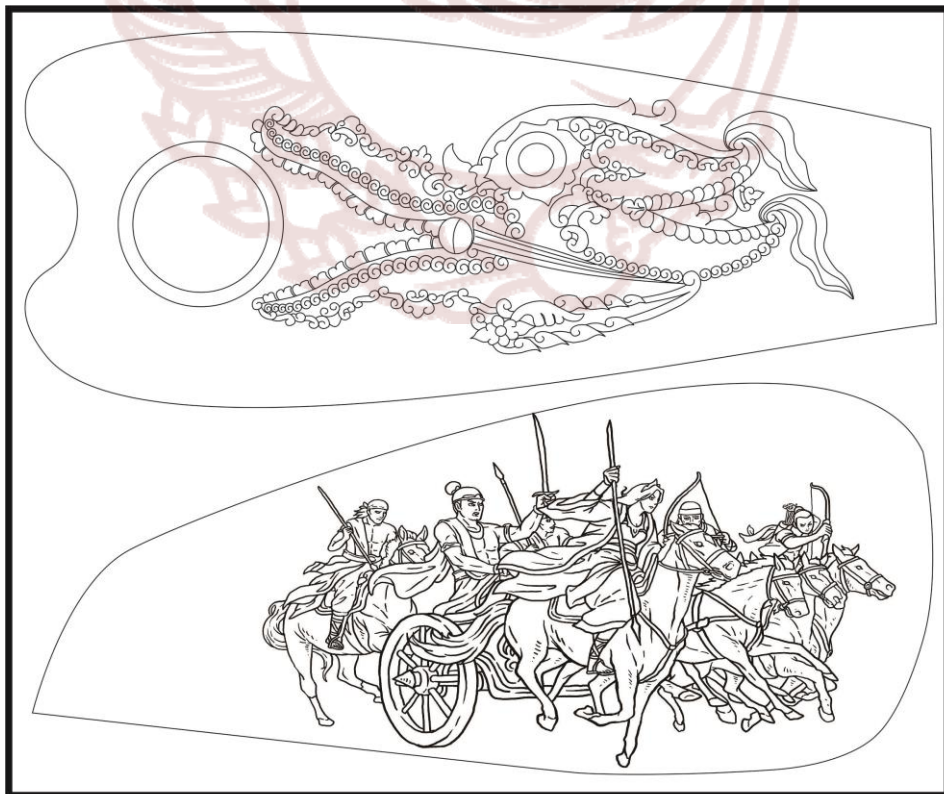
2. Sketsa Terpilih

Sketsa terpilih merupakan hasil seleksi yang telah melalui tahap konsultasi dan evaluasi dari sketsa alternatif sebelumnya. Dari hasil seleksi kemudian dipilih sketsa yang terbaik yang kemudian akan dibuat sebagai acuan untuk membuat gambar kerja.

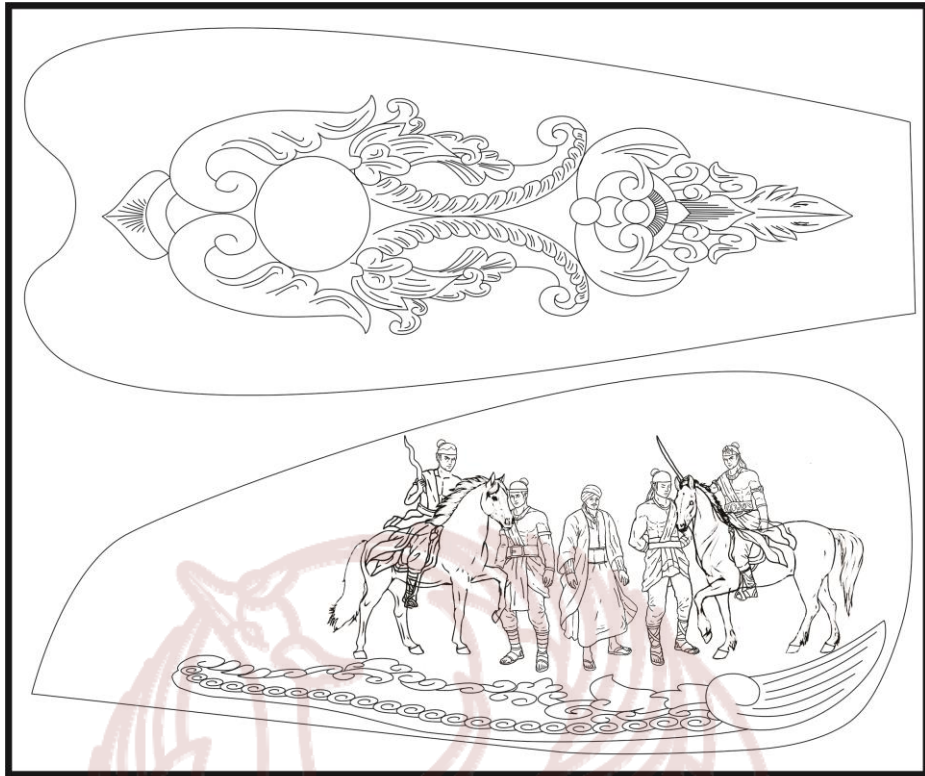
Berikut adalah hasil sketsa terpilih yang telah melalui proses seleksi, konsultasi dan evaluasi dari sketsa alternatif sebelumnya :



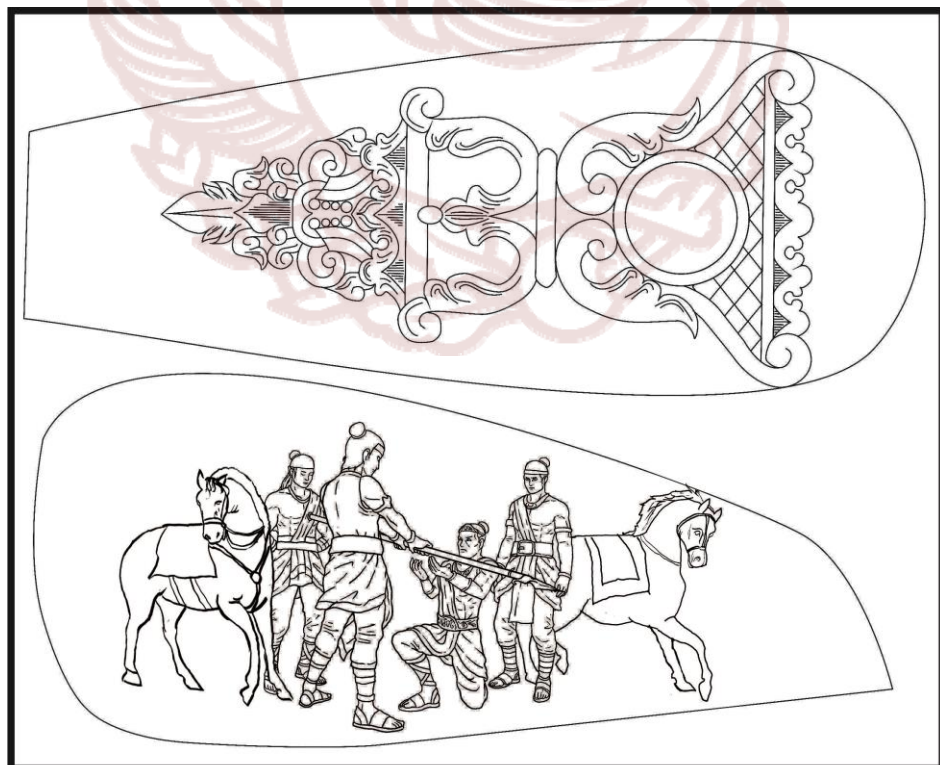
Gambar 37. Sketsa Terpilih 1
(foto: Dimas ,2017)



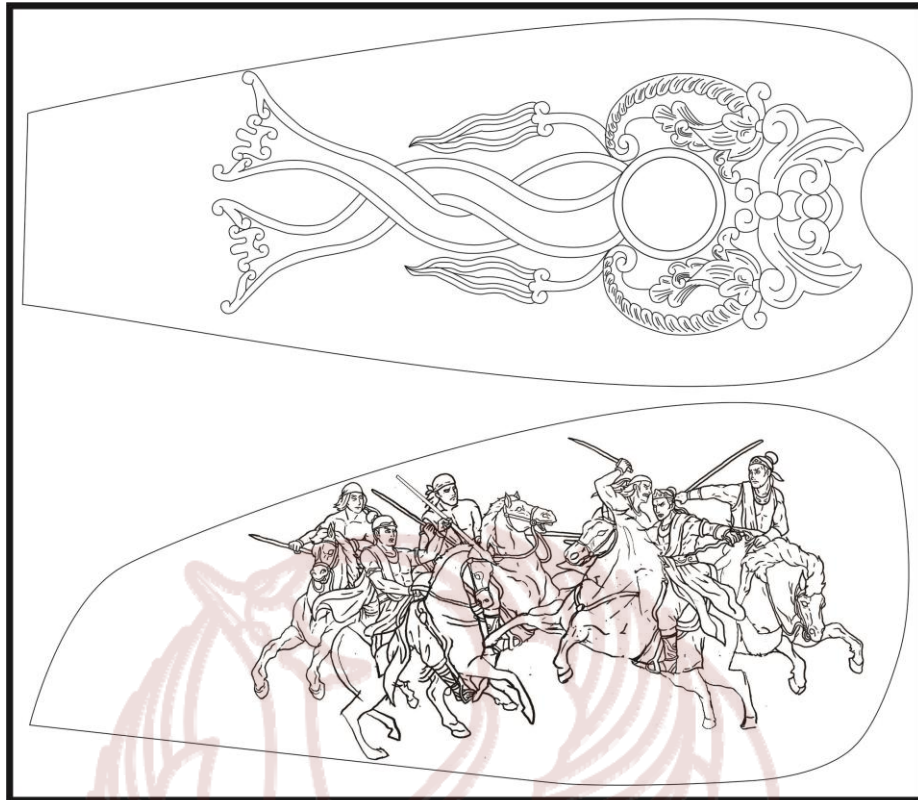
Gambar 38. Sketsa Terpilih 2
(foto: Dimas ,2017)



Gambar 39. Sketsa Terpilih 3
(foto: Dimas ,2017)



Gambar 40. Sketsa Terpilih 4
(foto: Dimas ,2017)



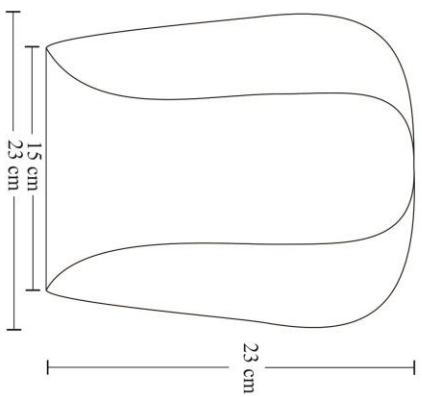
Gambar 41. Sketsa Terpilih 5
(foto: Dimas ,2017)

3. Gambar Kerja

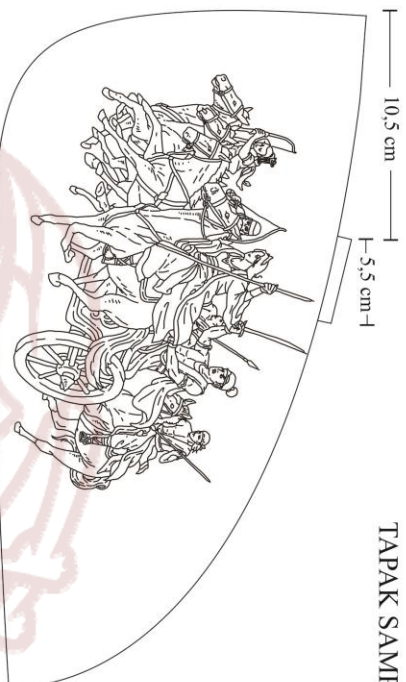
Berawal dari desain terpilih, kemudian diolah menjadi gambar kerja. Gambar kerja digunakan sebagai pemandu atau acuan untuk mempermudah dalam proses perwujudan karya. Gambar kerja terdapat ukuran, bentuk, konstruksi serta detail karya dengan ukuran skala.

Gambar kerja juga memuat bentuk relief yang digambarkan dari berbagai sudut pandang antara lain secara proyeksi tampak depan, tampak atas dan tampak samping. Gambar kerja dibuat dalam Skala 1:3 pada ukuran kertas A3 untuk pembuatan laporan karya. Adapun gambar kerja tersebut antara lain sebagai berikut :

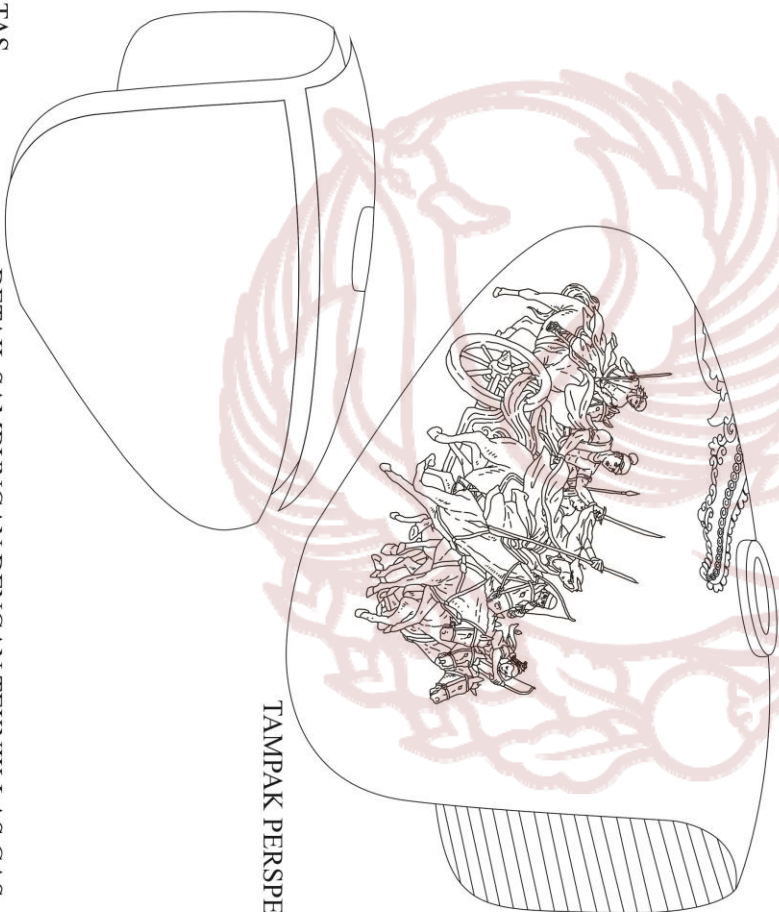
TAMPAK DEPAN



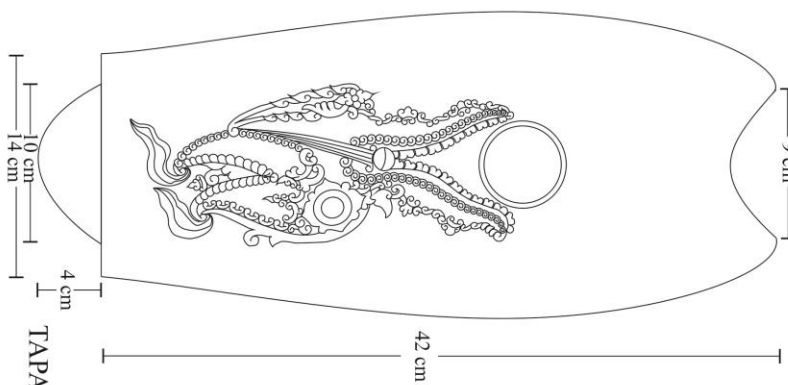
TAPAK SAMPING



TAMPAK PERSPEKTIF



TAPAK ATAS

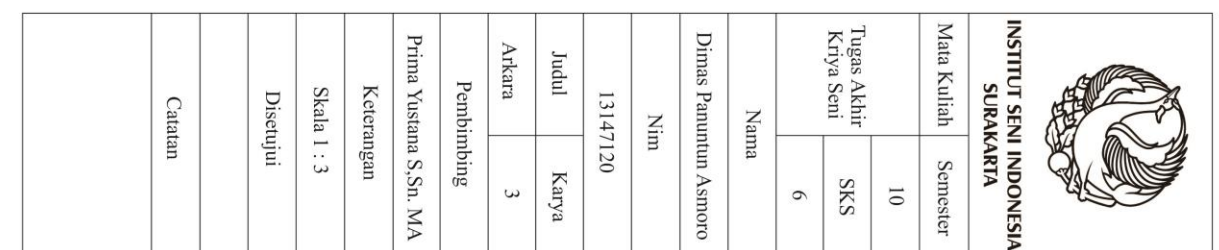


DETAIL SAMBUNGAN DENGAN TEKNIK LAS GAS



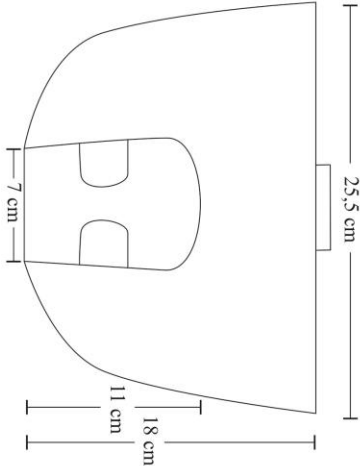
**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

Mata Kuliah	Semester
Tugas Akhir Kriya Seni	10
	SKS
	6
Nama	
Dimas Panuntun Asmoro	
Nim	
	13147120
Judul	Karya
Angkara	2
Pembimbing	
Prima Yustiana S.Sn. MA	
Keterangan	
Skala 1 : 3	
Disetujui	
Catatan	

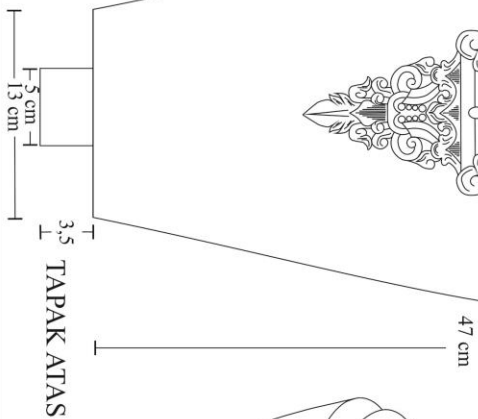
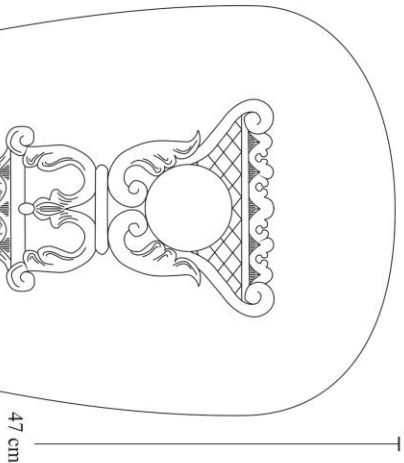
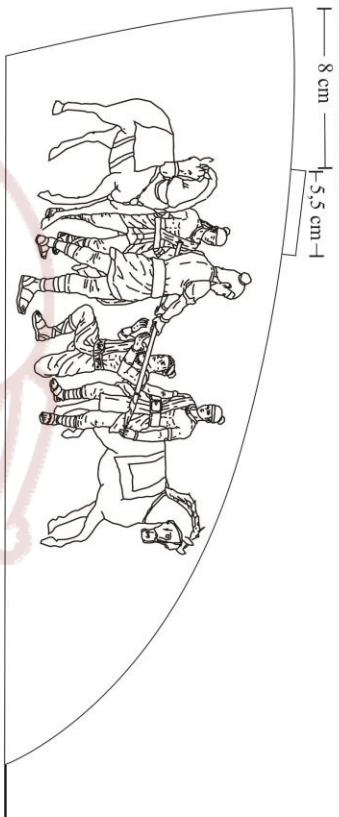


54

TAMPAK DEPAN

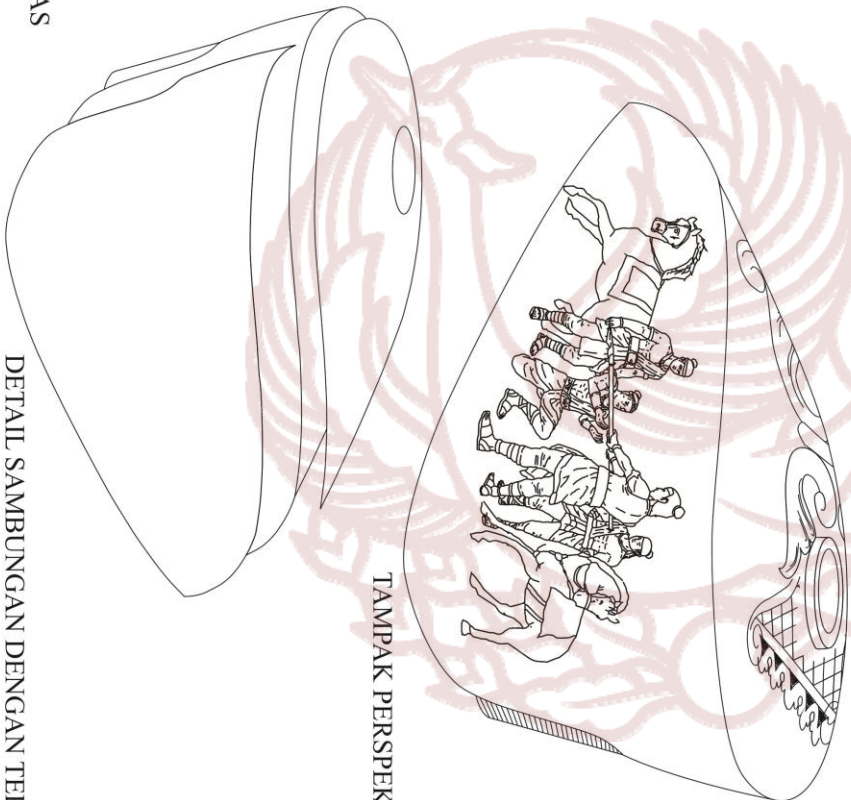


TAPAK SAMPIING




TAPAK ATAS

TAMPAK PERSPEKTIF

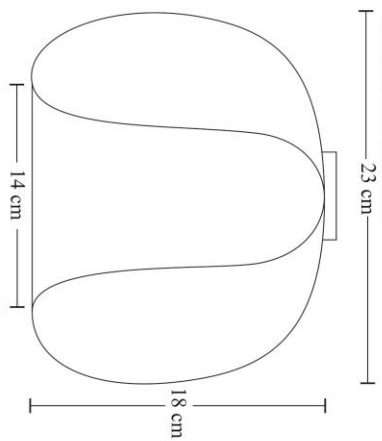


DETAIL SAMBUNGAN DENGAN TEKNIK LAS GAS

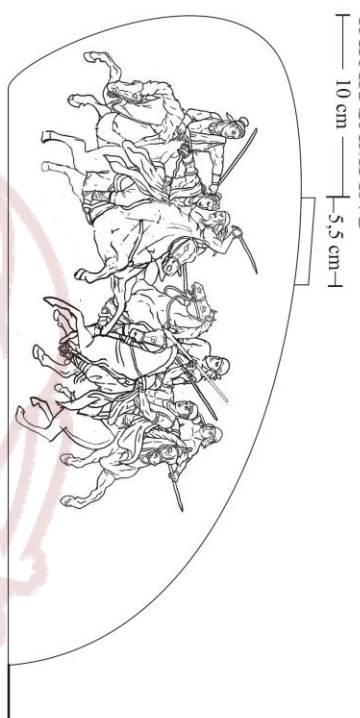
Gambar 44. Gambar Kerja 4
Foto : Dimas (2018)

			
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA			
Mata Kuliah	Semester		
Tugas Akhir Karya Seni	10	6	
	SKS		
Nama			
Dimas Panuntun Asmoro			
Nim			
13147120			
Judul	Karya		
Asung Pandal	4		
Pembimbing			
Prima Yustana S.Sn. MA			
Keterangan			
Skala 1 : 3			
Disetujui			
Catatan			

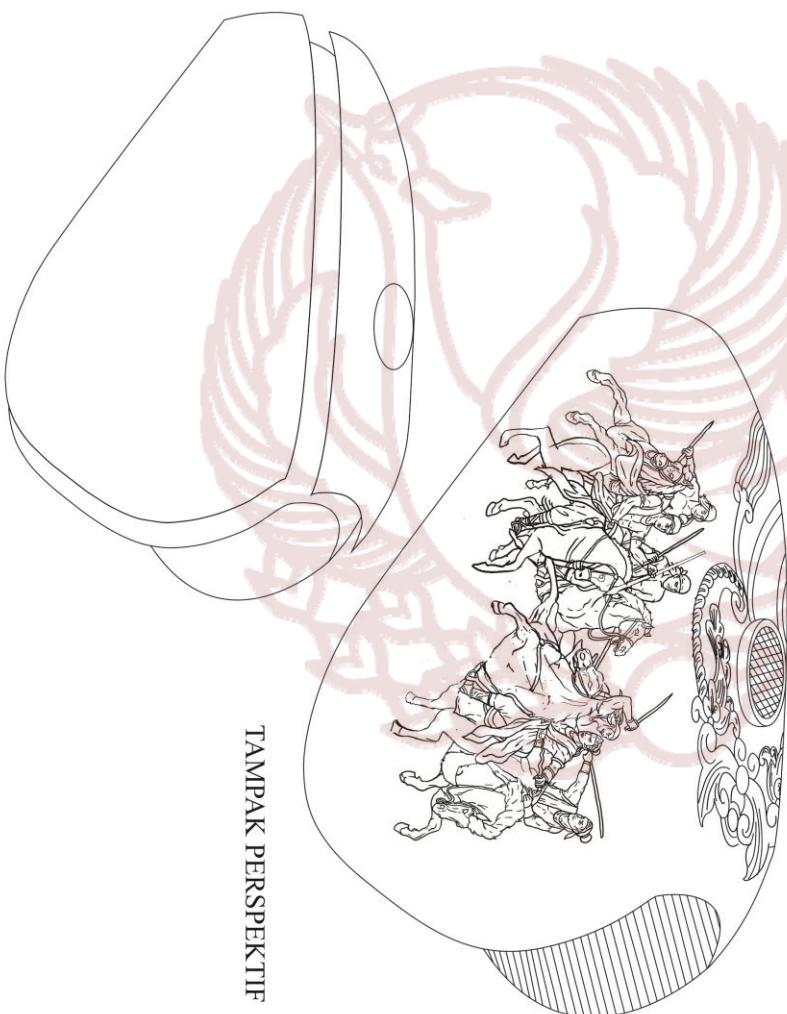
TAMPAK DEPAN



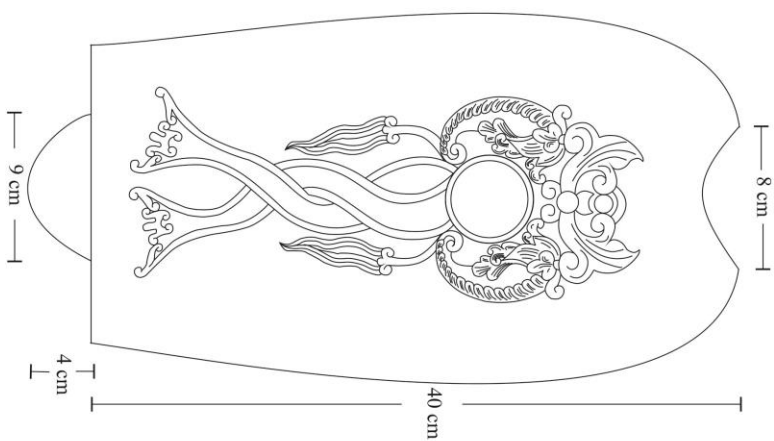
TAPAK SAMPIING




TAMPAK PERSPEKTIF



TAPAK ATAS



DETAIL SAMBUNGAN DENGAN TEKNIK LAS GAS

			
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA			
Mata Kuliah	Semester		
	10		
Tugas Akhir Karya Seni	SKS		
	6		
Nama			
Dimas Panuntun Asmoro			
Nim			
13147120			
Judul	Karya		
Ahangkara	5		
Pembimbing			
Prima Yustana S.Sn. MA			
Keterangan			
Skala 1 : 3			
Disetujui			
Catatan			

Gambar 46. Gambar Kerja 5
Foto : Dimas (2018)

C. Perwujudan Karya

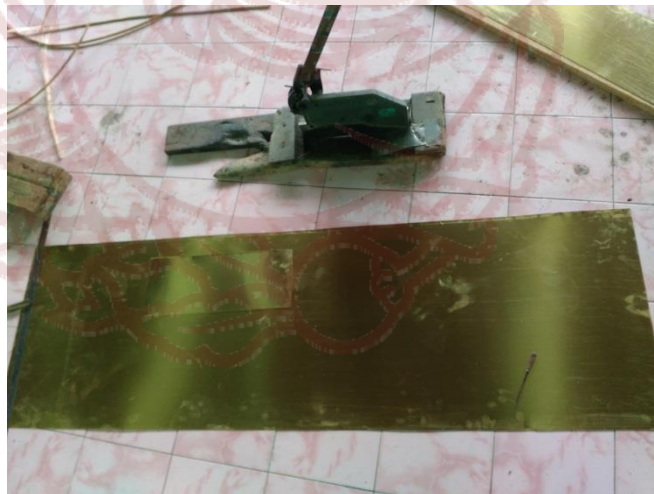
Proses pembuatan ukiran pada plat logam harus menempuh beberapa tahapan kerja yang berurutan. Proses kerja diawali dengan persiapan bahan dan persiapan alat.

1. Persiapan Bahan

Bahan dalam proses perwujudan karya ini meliputi bahan pokok dan bahan bantu.

a. Bahan pokok

Secara keseluruhan dalam pembuatan karya ini menggunakan bahan bahan pokok logam plat kuningan dengan ketebalan 0,7mm. Bahan pokok inilah yang akan digunakan untuk membuat relief yang akan ditempel pada tangki *custom*.



Gambar 47. Plat Kuningan
(foto: Dimas ,2017)

b. Bahan bantu

Bahan bantu yang utama dalam pembuatan ukiran pada plat logam adalah *jabung*. *Jabung* dibuat dari campuran getah kayu damar yang sudah mengkristal, serbuk batu bata dan minyak kelapa/oli. Presentase yang ideal dalam membuat jabung adalah getah damar 60%,

serbuk batu bata 35%, dan minyak/oli sebanyak 5%. Campuran bahan tersebut lalu dipanaskan di dalam wajan hingga mencair dan bertekstur seperti pasta.

Fungsi *jabung* adalah sebagai bahan perekat dan penahan tekanan pada logam saat diukir agar tidak bergeser, sehingga saat proses pemahatan posisi plat tetap tidak berubah, tetapi timbul dan cekungnya ukiran dapat dicapai dengan mudah.



Gambar 48. *Jabung* yang siap dipanaskan
(foto: Dimas ,2017)

Bahan bantu selanjutnya yang tidak kalah penting adalah pakan kuning, pakan digunakan dala proses pengelasan atau pada saat penempelan relief pada tangki, fungsi pakan adalah sebagai bahan untuk menyatukan media yang ingin disambung atau disatukan dengan menggunakan las atau dipanaskan hingga pakan tersebut meleleh sehingga menyatu dengan media yang dilas. Pakan berbentuk ruji-ruji dan pipih dengan ketebalan 3 mm.



Gambar 49. Patri Harris
(foto: Dimas ,2017)

2. Persiapan Alat

a. Pahat

Proses mengukir relief pada plat logam dengan teknik *wudulan* menggunakan beberapa jenis pahat yang digunakan sesuai dengan kebutuhan. Ada 3 jenis pahat yaitu pahat *rancangan*, pahat *wudulan* dan *endak-edakan* atau pengusap.



Gambar 50. Pahat *Rancangan*
(foto: Dimas ,2017)



Gambar 51. Pahat *Wudulan*
(foto: Dimas ,2017)



Gambar 52. Pahat *Tekstur*
(foto: Dimas ,2017)



Gambar 53. Pahat *Pengusap*
(foto: Dimas ,2017)

b. Palu

Palu digunakan untuk memukul pahat dalam proses pengukiran plat logam, palu yang digunakan adalah yang berukuran kecil sehingga tekanan yang dihasilkan tidak terlalu besar karena plat yang digunakan cukup tipis.



Gambar 54. Palu
(foto: Dimas ,2017)

c. Gunting Duduk plat logam

Memotong plat logam yang cukup tebal dipotong menggunakan sebuah alat khusus yang berbentuk gunting duduk dan memiliki satu tuas untuk memotong plat logam.



Gambar 55. Gunting Duduk Plat Logam
(foto: Dimas ,2017)

d. Gas LPG

Tabung gas berisi gas LPG sebagai bahan bakar yang kemudian dialirkan pada *blender/burner* untuk proses pengelasan. Penggunaanya bersamaan dengan oksigen.



Gambar 56. Tabung Gas LPG
(foto: Dimas ,2017)

e. Bahan Oksigen

Tabung oksigen berisi oksigen yang digunakan saat proses pengelasan, oksigen murni digunakan agar pembakaran berlangsung cepat, sempurna dan gas yang dihasilkan lebih terkontrol sehingga tidak mempengaruhi kualitas hasil las.



Gambar 57. Tabung Oksigen
(foto: Dimas ,2017)

f. Wajan dan Kompor

Wajan dan kompor digunakan untuk memanaskan *jabung* yang masih keras menjadi berbentuk pasta hinga siap untuk digunakan.



Gambar 58. Wajan dan Kompor
(foto: Dimas ,2017)

g. Blander/Burner

Blander adalah alat untuk mengeluarkan gas dan oksigen untuk pembakaran pada saat proses pengelasan, pada *blander/burner* ini terdapat 2 katub untuk mengatur keluarnya oksigen dan gas.



Gambar 59. *Blander/Burner*
(foto: Dimas ,2017)

3. Proses Perwujudan

Pembentukan sangat erat sekali berhubungan dengan cara mewujudkan dari material yang tidak berbentuk menjadi bentuk yang diinginkan.⁴⁶ bahan dengan bentuk yang tidak menentu, mungkin lurus hasil gergajian atau memang bertekstur alami, ketika telah melalui proses pembentukan dari seorang kriyawan dengan segenap instrumen keahliannya, bahan yang semula biasa menjadi luar biasa. Cara-cara inilah yang kemudian dikenal dengan teknik pembentukan. Secara menyeluruh pembentukan sering terkait dengan proses perwujudan, proses produksi, hingga proses penyelesaiannya termasuk *finishing* telah menjadi bagiannya.

Proses perwujudan karya tahap-tahap yang harus dilalui antara lain:

1. Pemotongan plat logam

Langkah awal adalah memotong plat kuningan sesuai ukuran yang telah ditentukan. Dalam memotong plat logam yang cukup tebal dipotong menggunakan sebuah alat khusus yang berbentuk gunting duduk dan memiliki satu tuas untuk memotong plat logam.



Gambar 60. Memotong plat logam
(foto: Dimas ,2017)

⁴⁶ Timbul Raharjo, "Penciptaan Seni Kriya: Persoalan dan Model Penciptaan" Makalah disajikan dalam Seminar Mengembangkan Disiplin Penciptaan dan Pengkajian Seni, (Surakarta: Pascasarjana ISI Surakarta, 2013) hal: 9

2. Memanaskan *jabung*

Proses mengukir plat logam diperlukan *jabung*, *jabung* dipanaskan dalam wajan hingga mencair dan bertekstur seperti pasta. Fungsi *jabung* adalah sebagai bahan perekat dan penahan tekanan pada logam saat diukir agar tidak bergeser, sehingga saat proses pemahatan posisi plat tetap tidak berubah, tetapi timbul dan cekungnya ukiran dapat dicapai dengan mudah.



Gambar 61. Memanaskan *Jabung*
(foto: Dimas ,2017)

3. Menempelkan plat kuningan di atas *jabung*

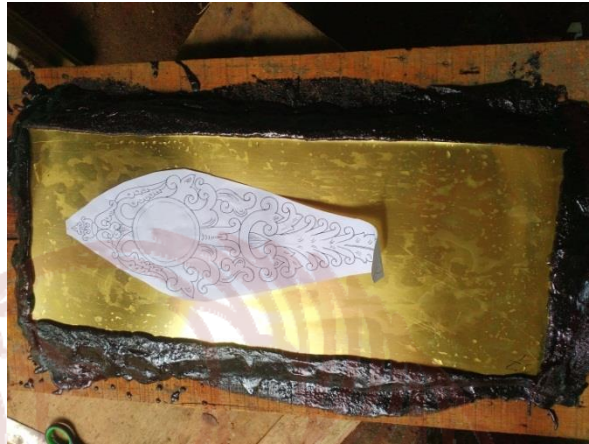
Proses pemanasan *jabung* yang telah menjadi pasta kemudian dituang di atas papan sebagai wadah kemudian diratakan, lalu plat kuningan yang telah dipotong sesuai ukuran ditempelkan di atas *jabung* sambil ditekan hingga merekat dengan rata.



Gambar 62. Menempelkan Plat di atas *Jabung*
(foto: Dimas ,2017)

4. Menempel desain pada plat kuningan

Setelah plat kuningan ditempelkan pada *jabung* kemudian menempelkan desain relief pada permukaan plat kuningan menggunakan lem.



Gambar 63. Menempelkan Desain di atas permukaan Plat Kuningan
(foto: Dimas ,2017)

5. *Merancapi*

Proses *merancapi* adalah mengukir bagian pola atau pada bagian garis-garis pada desain menggunakan pahat *rancangan*. Tahap ini dilakukan dengan cara memukul pahat pada garis-garis desain dengan tidak terlalu keras, dari proses *merancapi* dihasilkan garis-garis pahatan berupa *outline* dari objek relief.



Gambar 64. Proses *Merancapi*
(foto: Lutfi Arif Abidin,2017)

6. *Mewudul*

Proses *mewudul*/menurunkan, menggunakan pahat *Wudulan*. dalam memahat teknik *wudulan* yang diturunkan/*diwudul* adalah semua bentuk motif ukirannya. Proses memahat wudulan dilakukan pada bagian belakang objek, sehingga objek yang dipahat akan timbul ke depan.



Gambar 65. Hasil Proses *Mewudul*
(foto: Lutfi Arif Abidin,2017)

7. *Mengendak-endaki*

Proses *mengendak-endaki* adalah proses memahat bagian latar belakang dari objek relief, proses ini dilakukan pada bagian depan, berbeda dengan proses *wudulan*. Pada proses *mengendak-endaki* sekaligus merapikan dan menyempurnakan objek yang telah *diwudul*.



Gambar 66. Proses *Mengendak-endaki*
(foto: Lutfi Arif Abidin,2017)



Gambar 67. Bentuk Relief Setelah Proses Pengukiran
(foto: Lutfi Arif Abidin,2017)

8. Melepas plat yang telah diukir dari *jabung*

Proses selanjutnya adalah melepas plat kuningan yang telah diukir dengan cara dipanaskan menggunakan *burner* hingga *jabung* yang keras kembali melunak dan plat kuningan bisa dilepas.



Gambar 68. Melepas Plat dari *Jabung*
(foto: Dimas,2017)

9. Mengilangkan *jabung* dari plat

Setelah plat terlepas dari *jabung* selanjutnya adalah menghilangkan atau membersihkan sisa *jabung* yang menempel pada plat dengan cara dipanaskan menggunakan *burner* hingga memerah dan plat benar-benar bersih dari *jabung*.



Gambar 69. Membersihkan Plat dari *Jabung*
(foto: Dimas,2017)



Gambar 70. Hasil Akhir relief Sebelum Ditempel Pada Tangki
(foto: Dimas,2017)

10. Menempel plat pada tangki dengan las

Tahapan selanjutnya setelah ukiran pada plat kuningan selesai adalah menempel atau memasang plat pada tangki dengan las kuningan. Proses ini dilakukan dengan las gas dengan cara memanaskan kedua sisi plat dan tangki yang ditepel hingga memerah, juga pakan kuningan yang dipanaskan secara bersamaan, setelah sisi plat dan tangki memerah kemudian melelehkan pakan kuningan dengan diberi boraks untuk membantu mencegah terjadinya oksidasi serta menurunkan suhu.



Gambar 71. Proses Pengelasan Relief Pada Tangki
(foto: Dimas,2018)



Gambar 72. Proses Pengelasan Relief Pada Tangki
(foto: Dimas,2018)

11. Merapikan bekas las atau sambungan

Proses merapikan sambungan las dilakukan menggunakan gerinda tangan hingga bekas sambungan las rata dan lebih rapi.



Gambar 73. Merapikan Tepian Tangki Yang di las
(foto: Dimas,2018)



Gambar 74. Setelah Proses Merapikan Bekas Las
(foto: Dimas,2018)

4. Proses Finishing

Proses *finishing* adalah tahap akhir dalam perwujudan karya, sentuhan akhir atau *finishing* sangat menentukan bagus tidaknya sebuah karya. Penentuan proses atau teknik *finishing* juga harus disesuaikan dengan bahan baku maupun teknik dalam perwujudan karya agar proses *finishing* menghasilkan karya yang maksimal dan sesuai yang diharapkan. Dalam proses *finishing* penulis memilih teknik cat *spray* dan poles, berikut adalah tahapan-tahapan prosesnya:

a. Proses Pendempulan



Gambar 75. Proses Pendempulan
(foto: Jaka Triwiyana,2018)

Proses pendempulan adalah proses melapisi permukaan tangki dengan dempul, dempul digunakan untuk meratakan permukaan tangki dan bekas sambungan las yang tidak rata. Cara kerja dempul adalah melapisi dan menutup permukaan hingga menjadi rata dan rapi.

b. Proses Pengampelasan



Gambar 76. Proses pengampelasan
(foto: Arif Febri Bahtiar,2018)

Proses pengampelasan setelah pendempulan bertujuan untuk meratakan dan menghaluskan dempul yang telah dilapiskan pada permukaan tangki. Proses pengampelasan dilakukan berulang menggunakan ampelas kasar hingga halus sampai didapatkan permukaan yang rata dan halus.

c. Menutup relief dengan *Papper tip*



Gambar 77. Menutup relief dengan *Papper tip*
(foto: Dimas,2018)

Setelah proses pengampelasan serta didapatkan permukaan yang rata dan halus adalah menutup objek ukiran dengan *papper tip*, hal ini bertujuan agar objek ukiran tidak terkena *epoxy* dan cat saat proses pelapisan *epoxy* dan pengecatan.

d. Melapisi *Epoxy*



Gambar 78. Setelah Proses Pelapisan *Epoxy*
(foto: Dimas,2018)

Epoxy berfungsi sebagai cat dasar, daya tutup yang sangat baik bisa membantu menutupi pori-pori dan goresan/baret halus yang terdapat pada media yang akan di cat. Proses pelapisan *epoxy* dengan cara disemprotkan pada permukaan media, *epoxy* memberikan lapisan dasar yang sangat kuat hingga cat tidak mudah rontok.

e. Pengecatan



Gambar 79. Setelah Proses Pengecatan
(foto: Dimas,2018)

Proses pengecatan dilakukan dengan teknik *spray*, dengan teknik tersebut maka akan menghasilkan lapisan cat yang merata pada permukaan tangki.

f. Penyikatan

Proses penyikatan yaitu proses dimana tangki yang sudah melalui proses pengecatan kemudian dibersihkan dengan cara disikat menggunakan sikat kuningan pada reliefnya. Hal ini dilakukan untuk menghilangkan kotoran yang menempel pada relief sebelum masuk ke proses selanjutnya.

g. Pencelupan SN

Proses pencelupan SN yaitu dilakukan setelah karya sudah bersih dan siap untuk direndam ke dalam cairan SN. Caranya yaitu pertama menyiapkan wadah perendaman berisi air panas. Ke dua, larutkan SN menggunakan wadah seperti gelas dengan air panas terlebih dahulu agar cepat larut. Setelah itu larutan SN dituangkan ke dalam wadah kemudian dicampurkan. Pencelupan SN dilakukan beberapa kali hingga didapatkan warna hitam yang diinginkan.

h. Pemolesan

Proses pemolesan dilakukan setelah proses pencelupan SN, pemolesan bertujuan untuk menghilangkan SN dan mengkilapkan bagian-bagian utama relief, dengan pemolesan tersebut maka bagian latar belakang dari objek akan berwarna gelap, sedangkan objek utama akan menjadi mengkilap. Proses pemolesan dilakukan menggunakan *brasso* dan kain halus, caranya adalah dengan menggosok permukaan relief menggunakan kain yang telah diberi *brasso*.

i. Pelapisan *Clear*

Proses pelapisan *clear* dilakukan dengan cara disemprot menggunakan *spray gun* dan kompresor, fungsi pelapisan *clear* yang pertama adalah untuk lebih memunculkan warna asli cat, dan yang kedua adalah melindungi lapisan cat agar tidak mudah pudar dan kusam.

D. Ulasan Karya

1. Karya 1



Gambar 80. Karya 1
(foto: Dimas,2018)

Judul Karya : Samsara

Ukuran : 49x19x19 cm

Bahan : Galvanis 1 mm dan Kuningan 0,7 mm

Karya pertama ini berjudul “Samsara” yang berarti keadaan derita, karya ini menggambarkan pertarungan Raden Mukmin yang akhirnya terbunuh bersama Permaisurinya. Raden Mukmin terbunuh oleh orang suruhan Arya Penangsang yang menuntut balas atas kematian ayahnya yaitu Pangeran Sekar Seda Lepen. Samsara

dimaknai sebagai keadaan derita yang dialami Raden Mukmin akibat perbuatannya sendiri.

Tangki yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan tangki *Deus*, tangki tersebut berukuran cukup kecil dan agak panjang. Tangki *Deus* biasa digunakan dalam modifikasi motor begaya *Jap Style* maupun *Scrambler*.

Karya ini terdapat relief berupa ilustrasi figuratif dan ornamentik, relief ornamen yang terdapat dalam karya tersebut mengambil unsur ornamen pada pintu *bledeg* berupa motif tumpal, dalam motif tumpal tersebut terdapat motif tumbuhan berupa daun yang distilasi dan motif lung-lungan. Motif tersebut digubah sedemikian rupa menyesuaikan dengan bentuk tangki dan tetap mempertahankan bentuk dasar dari motif tersebut.

Penerapan teknik *finishing* yang digunakan dalam karya ini adalah teknik *finishing* cat dan *SN*, *finishing* cat digunakan untuk melapisi bagian permukaan tangki diluar motif atau relief. Sementara teknik *finishing* *SN* digunakan pada bagian utama relief.

Bentuk ilustrasi relief pada karya ini menceritakan tentang Raden Mukmin dan Permaisuri yang terbunuh oleh Rangkud, prajurit Jipang suruhan Arya Penangsang. Rangkud diperintahkan untuk membalaskan dendam Arya Penangsang atas kematian Pangeran Seda Lepen yang terbunuh oleh Raden Mukmin. Rangkud kemudian menemui Raden Mukmin.

Rangkud kemudian menusuk Raden Mukmin dengan keris Setan Kober yang diberikan Arya Penangsang, keris yang telah tertusuk ke tubuh Raden Mukmin ternyata tembus ke belakang hingga mengenai istrinya. Raden Mukmin dan istrinya tewas tertusuk keris Setan Kober.

Kesatuan yang terdapat pada karya ini terdapat pada relief cerita serta relief ornamen yang saling terkait serta pengayaan penggambaran karakter tokoh, ilustrasi dan unsur hias dalam cerita Arya penangsang yang merujuk pada setiap adegan ke dalam kesatuan cerita dan visual yang berurutan. Ilustrasi cerita dan ornamen disusun terpisah karena ornamen hanya berfungsi sebagai unsur hias serta ilustrasi yang digambarkan lebih fokus pada adegan yang digambarkan.

Unsur kerumitan terdapat pada teknik ukir, teknik las, teknik *finishing* serta pembagian setiap adegan yang diwujudkan dalam lima adegan yang diilustrasikan sesuai interpretasi penulis sesuai dengan tema cerita. Ilustrasi yang terdapat pada karya tersebut digambarkan semi realis, ilustrasi tersebut berbentuk karakter tokoh yang menunggang kuda dalam berperang. Raden Mukmin, permaisuri dan pengawalnya digambarkan sedang menaiki kuda dan mengacungkan pedang dan kemudian dihadap Rangkud dengan berhadap-hadapan. Ilustrasi pada karya tersebut digambarkan sesuai interpretasi penulis terhadap cerita yang diangkat.

Kesungguhan dalam karya di sini berarti cerita atau makna yang terkandung dalam suatu karya. Cerita yang terkandung dalam karya tersebut adalah cerita Raden Mukmin yang terbunuh oleh prajurit Arya Penangsang yang disampaikan lewat relief pada karya.

2. Karya 2



Gambar 81. Karya 2
(foto: Dimas,2018)

Judul Karya : Angkara

Ukuran : 46x23x23 cm

Bahan : Galvanis 1 mm dan Kuningan 0,7 mm

Karya ke dua ini berjudul “Angkara” yang berarti kebengisan, yang menceritakan tentang Ratu Kalinyamat dan Pangeran Kalinyamat yang diserang prajurit Jipang saat pulang dari Kudus. Serangan prajurit Jipang mengakibatkan Pangeran Kalinyamat terbunuh. Angkara menggambarkan kebengisan para prajurit Jipang saat menyerang rombongan Ratu Kalinyamat dan Pangeran Kalinyamat.

Tangki yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan tangki *DT enduro*, tangki tersebut berukuran cukup pendek dan sedikit tinggi. Tangki *DT* biasa digunakan dalam modifikasi motor begaya *Tracker*.

Karya ini terdapat relief berupa ilustrasi figuratif dan ornamentik, relief ornamen yang terdapat dalam karya tersebut mengambil unsur ornamen pada pintu *bledeg* berupa motif kepala naga. Motif kepala naga menggambarkan sosok naga hanya dalam wujud kepalanya saja, dalam motif tersebut terdapat lambang surya Majapahit yang distilasi menjadi mata dalam kepala naga. Dalam penggunaan motif tersebut penulis hanya sedikit melakukan gubahan, gubahan pada motif tersebut hanya berupa isian pada motif kepala naga tanpa merubah bentuk utama motif.

Penerapan teknik *finishing* yang digunakan dalam karya ini adalah teknik *finishing* cat dan *SN*, *finishing* cat digunakan untuk melapisi bagian permukaan tangki diluar motif atau relief. Sementara teknik *finishing* *SN* digunakan pada bagian utama relief.

Bentuk ilustrasi relief pada karya ini menceritakan tentang perjalanan Pangeran Kalinyamat dan Ratu Kalinyamat yang diserang orang-orang suruhan Arya Penangsang saat perjalanan pulang dari Kudus. Sebelumnya Pangeran Kalinyamat dan Ratu Kalinyamat pergi ke Kudus untuk menemui Sunan Kudus guna meminta keadilan setelah Raden Mukmin terbunuh oleh orang suruhan Arya Penangsang.

Sewaktu perjalanan kembali, Pangeran Kalinyamat menyadari bahaya yang sedang mengintai rombongan. Tiba-tiba puluhan anak panah dan curik menghujani rombongan dari Jepara. Pangeran Kalinyamat dan para prajuritnya menangkis anak panah dan tombak yang menghujani mereka. Sejumlah prajurit terluka oleh anak panah dan tombak, beberapa menggeliat seperti keracunan. Tombak dan anak panah yang berhamburan itu ternyata telah direndam racun. Kuda-kuda meringkik dan berputar-putar menghindari sambaran anak panah. Tiba-tiba tubuh Pangeran Kalinyamat terjatuh dari kudanya, sebilah tombak menancap di dadanya.

Kesatuan yang terdapat pada karya ini terdapat pada relief cerita serta relief ornamen yang saling terkait serta pengayaan penggambaran karakter tokoh, ilustrasi dan unsur hias dalam cerita Arya penangsang yang merujuk pada setiap adegan ke dalam kesatuan cerita dan visual yang berurutan. Ilustrasi cerita dan ornamen disusun terpisah karena ornamen hanya berfungsi sebagai unsur hias serta ilustrasi yang digambarkan lebih fokus pada adegan yang digambarkan.

Unsur kerumitan terdapat pada teknik ukir, teknik las, teknik *finishing* serta pembagian setiap adegan yang diwujudkan dalam lima adegan yang diilustrasikan sesuai *intrepretasi* penulis sesuai dengan tema cerita. Ilustrasi yang terdapat pada karya tersebut digambarkan semi realis, ilustrasi tersebut berbentuk karakter tokoh yang menunggang kuda dalam berperang. Ratu Kalinyamat dan Pangeran Kalinyamat digambarkan sedang menaiki kereta kuda bersama para pengawalanya yang kemudian diserang dengan lemparan tombak dari prajurit Jipang. Adegan ilustrasi dibuat sedramatis mungkin serta digambarkan sesuai interpretasi penulis terhadap cerita yang diangkat.

Kesungguhan dalam karya di sini berarti cerita atau makna yang terkandung dalam suatu karya. Cerita yang terkandung dalam karya tersebut adalah cerita tentang Ratu Kalinyamat dan Pangeran Kalinyamat yang diserang oleh prajurit Jipang yang disampaikan lewat relief pada karya.

3. Karya 3



Gambar 82. Karya 3
(foto: Dimas,2018)

Judul Karya : Arkara

Ukuran : 49x19x19 cm

Bahan : Galvanis 1 mm dan Kuningan 0,7 mm

Karya ke tiga ini berjudul “Arkara” yang berarti menyala, yang menceritakan tentang pertemuan antara Arya Penangsang dan Pangeran Hadiwijaya yang ditengahi oleh Sunan Kudus. Arkara menggambarkan Pusaka yang diacungkan oleh Arya Penangsang dan Pangeran Hadiwijaya yang menyala dan memancarkan auranya.

Tangki yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan tangki *Peanut*, tangki tersebut berukuran cukup kecil dan berbentuk agak bulat. Tangki *Peanut* biasa digunakan dalam modifikasi motor begaya *Copper* maupun *Bobber*.

Karya ini terdapat relief berupa ilustrasi figuratif dan ornamentik, relief ornamen yang terdapat dalam karya tersebut mengambil unsur ornamen pada pintu *bledag* berupa gabungan dari motif mahkota dan bunga seta mengambil motif dari

kepala naga pada relief bagian bawah. Dalam penggunaan motif tersebut penulis menggabungkannya menjadi bentuk motif baru namun tetap mengacu pada bentuk asli dari motif tersebut.

Penerapan teknik *finishing* yang digunakan dalam karya ini adalah teknik *finishing* cat dan *SN*, *finishing* cat digunakan untuk melapisi bagian permukaan tangki diluar motif atau relief. Sementara teknik *finishing* *SN* digunakan pada bagian utama relief.

Bentuk ilustrasi relief pada karya ini menceritakan tentang Arya Penangsang dan Sultan Pajang yang dipertemukan oleh Sunan Kudus. Pada suatu hari Arya Penangsang diiringkan oleh prajuritnya pergi ke Kudus, ia memohon Sunan Kudus agar mau memanggil Sultan Pajang (Jaka Tingkir) sebab ia ingin bertemu dengannya. Sunan Kudus mengabulkan permohonan itu. Sultan Pajang diiringkan oleh Pemanahan dan Penjawi pergi ke Kudus memenuhi panggilan gurunya. Keris Setan Kober yang dibawa Sultan Pajang diminta oleh Arya Penangsang. Sutawijaya menyerahkan sebilah keris yang dibawanya pada Arya Penangsang.

Suasana pertemuan menjadi panas karena keduanya saling menghunus pusakanya masing-masing, namun kedatangan Sunan Kudus dapat meredakan suasana. Sebelumnya Arya Penangsang ingin membunuh Sultan Pajang dan menyuruh 4 prajuritnya agar membunuh Sultan, mereka tidak berhasil sebab Sultan sangat sakti. Pusaka Arya Penangsang yang bernama keris Setan Kober diambil oleh Sultan Pajang.

Kesatuan yang terdapat pada karya ini terdapat pada relief cerita serta relief ornamen yang saling terkait serta pengayaan penggambaran karakter tokoh, ilustrasi dan unsur hias dalam cerita Arya penangsang yang merujuk pada setiap adegan ke dalam kesatuan cerita dan visual yang berurutan. Ilustrasi cerita dan ornamen disusun

terpisah karena ornamen hanya berfungsi sebagai unsur hias serta ilustrasi yang digambarkan lebih fokus pada adegan yang digambarkan.

Unsur kerumitan terdapat pada teknik ukir, teknik las, teknik *finishing* serta pembagian setiap adegan yang diwujudkan dalam lima adegan yang diilustrasikan sesuai *intrepretasi* penulis sesuai dengan tema cerita. Ilustrasi yang terdapat pada karya tersebut digambarkan semi realis, ilustrasi tersebut menggambarkan Arya Penangsang dan Pangeran Hadiwijaya yang saling berhadap-hadapan dengan mengacungkan pusaka dan menunggang kuda, keduanya ditengahi oleh Sunan Kudus yang meleraikan keduanya. Adegan ilustrasi digambarkan sesuai interpretasi penulis terhadap cerita yang diangkat.

Kesungguhan dalam karya di sini berarti cerita atau makna yang terkandung dalam suatu karya. Cerita yang terkandung dalam karya tersebut adalah cerita tentang pertemuan Arya Penangsang dengan Pangeran Hadiwijaya yang disampaikan lewat relief pada karya.

4. Karya 4



Gambar 83. Karya 4
(foto: Dimas,2018)

Judul Karya : Asung Piandel

Ukuran : 49x19x19 cm

Bahan : Galvanis 1mm dan Kuningan 0,7mm

Karya ke empat ini berjudul “Asung Piandel” yang berarti memberi pusaka, yang menceritakan tentang Pangeran Hadiwijaya yang tengah memberikan pusakanya yang bernama tombak kyai Plered pada anak agkatnya Sutawijaya untuk menghadapi Arya Penangsang.

Tangki yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan tangki *Sportster*, tangki tersebut berukuran cukup besar dan agak lebar. Tangki *Sportster* biasa digunakan dalam modifikasi motor begaya *Sportster*, *Copper* maupun *Bobber*.

Karya ini terdapat relief berupa ilustrasi figuratif dan ornamentik, relief ornamen yang terdapat dalam karya tersebut mengambil unsur ornamen pada pintu *bledeg* berupa motif jambangan, tepat air atau bunga. Motif tersebut mempunyai

bentuk seperti tempat bunga dengan diisi motif lung-lungan dan tubuhan. Dalam penggunaan motif tersebut penulis melakukan gubahan untuk disesuaikan dengan bentuk tangki, tanpa merubah bentuk utama motif.

Penerapan teknik *finishing* yang digunakan dalam karya ini adalah teknik *finishing* cat dan poles, *finishing* cat digunakan untuk melapisi bagian permukaan tangki diluar motif atau relief. Sementara teknik *finishing* poles digunakan pada bagian utama relief.

Bentuk ilustrasi relief pada karya ini menceritakan tentang Raden Sutawijaya yang menerima tombak pusaka kanjeng kyai Plered dari Sultan Pajang. Sebelumnya Sultan Pajang mengadakan sayembara untuk siapapun yang berhasil mengalahkan Arya Penangsang akan diberi hadiah alas Mentaok dan sebagian bumi Pati. Kemudian prajurit kepercayaan Sultan Pajang, Ki Pemanahan dan Penjawi menyarankan Sutawijaya untuk menerima tantangan sayembara tersebut, Sutawijaya sendiri adalah anak angkat Sultan Pajang.

Kanjeng kyai Plered adalah pusaka tertinggi yang dimiliki oleh Kanjeng Sultan disamping kerisnya bersama kyai Crubuk, yang tidak pernah terpisah dari tubuhnya. Ternyata bahwa Kanjeng kyai Plered itulah yang akan menjadi pusaka Sutawijaya.

Kesatuan yang terdapat pada karya ini terdapat pada relief cerita serta relief ornamen yang saling terkait serta pengayaan penggambaran karakter tokoh, ilustrasi dan unsur hias dalam cerita Arya penangsang yang merujuk pada setiap adegan ke dalam kesatuan cerita dan visual yang berurutan. Ilustrasi cerita dan ornamen disusun terpisah karena ornamen hanya berfungsi sebagai unsur hias serta ilustrasi yang digambarkan lebih fokus pada adegan yang digambarkan.

Unsur kerumitan terdapat pada teknik ukir, teknik las, teknik *finishing* serta pembagian setiap adegan yang diwujudkan dalam lima adegan yang diilustrasikan

sesuai intepretasi penulis sesuai dengan tema cerita. Ilustrasi yang terdapat pada karya tersebut digambarkan semi realis, ilustrasi tersebut menggambarkan Pangeran Hadiwijaya yang memberikan tombak kyai Plered serta kuda betina pada Sutawijaya yang tengah berlutut dihadapannya. Adegan ilustrasi digambarkan sesuai interpretasi penulis terhadap cerita yang diangkat.

Kesungguhan dalam karya di sini berarti cerita atau makna yang terkandung dalam suatu karya. Cerita yang terkandung dalam karya tersebut adalah cerita tentang pemberian pusaka Pangeran Hadiwijaya pada Sutawijaya yang disampaikan lewat relief pada karya.

5. Karya 5



Gambar 84. Karya 5
(foto: Dimas,2018)

Judul Karya : Ahangkara

Ukuran : 44x23x18 cm

Bahan : Galvanis 1mm dan Kuningan 0,7mm

Karya ke lima ini berjudul “Ahangkara” yang berarti nafsu jahat yang menceritakan tentang Arya Penangsang yang akhirnya terbunuh menghadapi Sutawijaya dan prajurit Pajang. Karya ini diberi judul Ahangkara karena menggambarkan nafsu jahat dari prajurit Pajang maupun Arya Penangsang yang sama-sama ingin menghabisi satu sama lain.

Tangki yang digunakan dalam pembuatan karya ini menggunakan tangki *CL/Tracker*, tangki tersebut berukuran cukup besar dan agak lebar. Tangki *CL* biasa digunakan dalam modifikasi motor begaya *Jap Style* maupun *Cafe racer*.

Karya ini terdapat relief berupa ilustrasi figuratif dan ornamentik, relief ornamen yang terdapat dalam karya tersebut mengambil unsur ornamen pada pintu Bledog berupa penggabungan motif tumbuhan berupa bunga dan bagian dari motif mahkota. Motif tersebut digabungkan atau disusun sedemikian rupa hingga menjadi kesatuan dan menjadi bentuk baru, dengan menyesuaikan bentuk tangki.

Penerapan teknik *finishing* yang digunakan dalam karya ini adalah teknik *finishing* cat dan *SN*, *finishing* cat digunakan untuk melapisi bagian permukaan tangki di luar motif atau relief. Sementara teknik *finishing* *SN* digunakan pada bagian utama relief.

Bentuk ilustrasi relief pada karya ini menceritakan tentang Pertarungan Arya Penangsang dengan Sutawijaya dan para Prajurit dari Pajang. Raden Sutawijaya yang berada di punggung seekor kuda betina dengan menggenggam tombak Kanjeng kyai Plered di tangannya.

Kuda betina yang dipergunakan Sutawijaya telah membuat Arya Penangsang kesulitan menguasai Gagak Rimang. Dan pada saat-saat Gagak Rimang kehilangan kendali itulah merupakan saat yang paling baik bagi Raden Sutawijaya. Pada saat

yang demikian itulah tombak pusaka tertinggi Pajang telah terjulur lurus ke arah lambung Arya Penangsang.

Sutawijaya yang melihat Arya Penangsang, tiba-tiba saja tergerak untuk melihat keadaannya. Lukanya menganga di lambungnya, sehingga ternyata bahwa ususnya telah keluar lewat luka itu. Tetapi Arya Penangsang itu tidak gugur karena ujung tombak kyai Plered. Bahkan ia masih sempat menyangkutkan ususnya pada warangka (sarung keris) kerisnya, Meskipun lukanya terlalu parah, namun Arya Penangsang itu pun tiba-tiba telah bangkit berdiri..

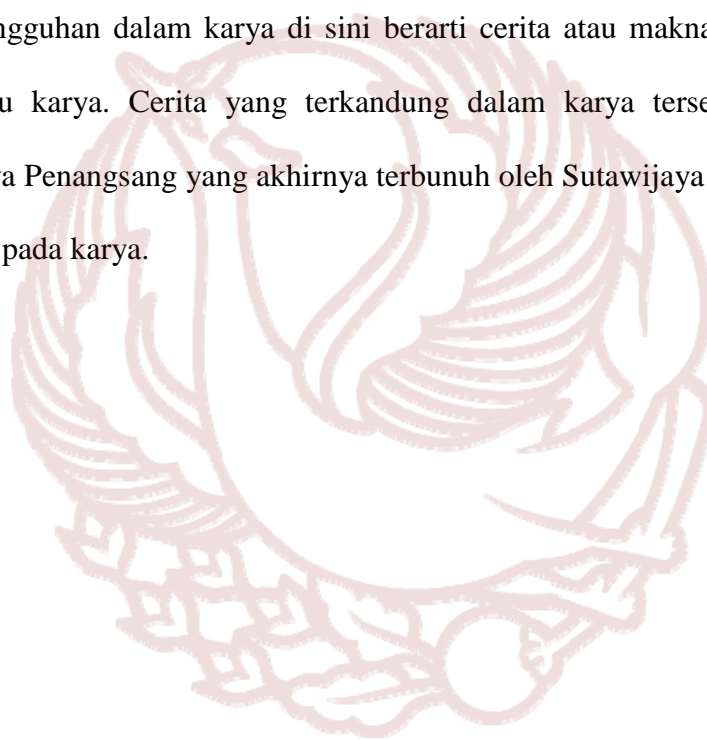
Arya Penangsang tidak lagi menahan diri. Sutawijaya yang meronta di tangannya justru telah ditekannya pada tubuhnya. Kemudian satu tangannya telah bergerak dengan cepat menarik kerisnya dari wangkanya. Namun ternyata Arya Penangsang telah melupakan ususnya yang disangkutkannya pada warangka kerisnya. Karena itulah, maka tajam keris Arya Penangsang sendiri yang bernama Kangjeng Kiai Setan Kober itu telah menggores dan memutuskan ususnya. Arya Penangsang terkejut. Tetapi ia terlambat. Ususnya telah putus karena tajam kerisnya sendiri. Sesaat Arya Penangsang terhenyak. Wajahnya nampak menahan sakit pada lukanya dan goresan kerisnya sendiri.

Kesatuan yang terdapat pada karya ini terdapat pada relief cerita serta relief ornamen yang saling terkait serta pengayaan penggambaran karakter tokoh, ilustrasi dan unsur hias dalam cerita Arya penangsang yang merujuk pada setiap adegan ke dalam kesatuan cerita dan visual yang berurutan. Ilustrasi cerita dan ornamen disusun terpisah karena ornamen hanya berfungsi sebagai unsur hias serta ilustrasi yang digambarkan lebih fokus pada adegan yang digambarkan.

Unsur kerumitan terdapat pada teknik ukir, teknik las, teknik *finishing* serta pembagian setiap adegan yang diwujudkan dalam lima adegan yang diilustrasikan

sesuai intreprtasi penulis sesuai dengan tema cerita. Ilustrasi yang terdapat pada karya tersebut digambarkan semi realis, ilustrasi tersebut menggambarkan Arya Penangsang yang sedang menghadapi Sutawijaya dan para prajurit Pajang dengan membawa keris Setan Kober. Arya Penangsang digambarkan tengah menaiki kuda yang bernama Gagak Rimang yang tengah menjingkrak akibat kuda betina yang dibawa oleh Sutawijaya. Adegan ilustrasi digambarkan sesuai interpretasi penulis terhadap cerita yang diangkat.

Kesungguhan dalam karya di sini berarti cerita atau makna yang terkandung dalam suatu karya. Cerita yang terkandung dalam karya tersebut adalah cerita tentang Arya Penangsang yang akhirnya terbunuh oleh Sutawijaya yang disampaikan lewat relief pada karya.



BAB IV

KALKULASI BIAYA

Rincian biaya atau kalkulasi biaya bertujuan untuk mengetahui biaya yang harus dikeluarkan dalam proses perwujudan karya, mulai dari kebutuhan bahan baku, bahan bantu/pendukung, bahan *finishing* serta tenaga kerja. Adapun rincian biaya tersebut sebagai berikut:

A. Rincian Biaya Karya 1

1. Bahan Baku

No	Jenis	Ukuran	Jumlah	Harga Satuan	Biaya
1	Tangki <i>Custom</i>	48x20cm	1 pcs	Rp. 250.000	Rp. 250.000
2	Plat Kuningan	36x120cm	1 Lembar	Rp. 285.000	Rp. 285.000
3	<i>Jabung</i>	10 Kg	1 Karung	Rp. 300.000	Rp. 60.000
4	Pakan Kuningan	3mm x 400mm	5 pcs	Rp. 12.000	Rp. 60.000
5	Lem kayu	800g	1 Bungkus	Rp. 10.000	Rp. 3.300
6	Boraks	1 Ons	$\frac{1}{5}$ Bungkus	Rp. 4000	Rp. 800
				Total :	Rp. 659.100

Tabel 01. Rincian Biaya Bahan Baku Karya 1

2. Bahan *Finishing*

No.	Jenis	Ukuran	Jumlah	Harga Satuan	Biaya
1	Dempul	$\frac{1}{4}$ Kg	1 kaleng	Rp. 11.500	Rp. 6.000
2	<i>Epoxy</i>	300cc	1 kaleng	RP. 19.000	Rp. 19.000
3	Cat	400ml	1 kaleng	Rp. 30.000	Rp. 30.000

4	Ampelas Kain	240	1 meter	Rp. 7.000	Rp. 7.000
5	Ampelas Kertas	360 & 500	2 lembar	Rp. 4.000	Rp. 8.000
6	Selotip Kertas	24mmX20y	1/5 rol	Rp. 4.000	Rp. 800
7	<i>Clear</i>	400ml	1 kaleng	Rp. 30.000	Rp. 30.000
				Total :	Rp. 100.800

Tabel 02. Rincian Biaya Bahan *Finishing* Karya 1

3. Upah Pekerja

No.	Jenis	Ukuran	Upah/Hr	Waktu	Biaya
1	Pengukir	49x19x19 cm	Rp.50.000	7 Hari	Rp. 350.000
2	Pengelasan	49x19x19 cm	Rp50.000	1 Hari	Rp. 50.000
3	<i>Finishing SN</i>	49x19x19 cm	Rp.50.000	1 Hari	Rp. 50.000
4	<i>Finishing Cat</i>	49x19x19 cm	Rp.80.000	1 Hari	Rp. 80.000
				Total :	Rp. 530.000

Tabel 03. Rincian Biaya Upah Pekerja Karya 1

Total biaya pembuatan karya 1

No.	Jenis	Biaya
1	Bahan Baku	Rp.659.100
2	Bahan <i>Finishing</i>	Rp.100.800
3	Upah Pekerja	Rp.530.000
		Total : Rp.1.289.900

Tabel 04. Total Rincian Biaya Karya 1

B. Rincian Biaya Karya 2

1. Bahan Baku

No	Jenis	Ukuran	Jumlah	Harga Satuan	Biaya
1	Tangki <i>Custom</i>	48x20cm	1 Buah	Rp. 250.000	Rp. 250.000
2	Plat Kuningan	36x120cm	1 Lembar	Rp. 285.000	Rp. 285.000
3	<i>Jabung</i>	10 Kg	1 Karung	Rp. 300.000	Rp. 60.000
4	Pakan Kuningan	3mm x 400mm	5 Batang	Rp. 12.000	Rp. 60.000
5	Lem kayu	800g	1 Bungkus	Rp. 10.000	Rp. 3.300
6	Boraks	1 Ons	$\frac{1}{5}$ Bungkus	Rp. 4000	Rp. 800
				Total :	Rp. 659.100

Tabel 05. Rincian Biaya Bahan Baku Karya 2

2. Bahan *Finishing*

No.	Jenis	Ukuran	Jumlah	Harga Satuan	Biaya
1	Dempul	$\frac{1}{4}$ Kg	1 kaleng	Rp. 11.500	Rp. 6.000
2	<i>Epoxy</i>	300cc	1 kaleng	Rp. 19.000	Rp. 19.000
3	Cat	400ml	1 kaleng	Rp. 30.000	Rp. 30.000
4	Ampelas Kain	240	1 meter	Rp. 7.000	Rp. 7.000
5	Ampelas Kertas	360 & 500	2 lembar	Rp. 4.000	Rp. 8.000
6	Selotip Kertas	24mmX20y	$\frac{1}{5}$ rol	Rp. 4.000	Rp. 800
7	<i>Clear</i>	400ml	1 kaleng	Rp. 30.000	Rp. 30.000
				Total :	Rp. 100.800

Tabel 06. Rincian Biaya Bahan *finishing* Karya 2

3. Upah Pekerja

No.	Jenis	Ukuran	Upah/Hr	Waktu	Biaya
1	Pengukir	46x23x23 cm	Rp.50.000	7 Hari	Rp. 350.000
2	Pengelasan	46x23x23 cm	Rp50.000	1 Hari	Rp. 50.000
3	<i>Finishing SN</i>	46x23x23 cm	Rp.50.000	1 Hari	Rp. 50.000
4	<i>Finishing Cat</i>	46x23x23 cm	Rp.80.000	1 Hari	Rp. 80.000
				Total :	Rp. 530.000

Tabel 07. Rincian Biaya Upah Pekerja Karya 2

Total biaya pembuatan karya 2

No.	Jenis	Biaya
1	Bahan Baku	Rp.569.100
2	Bahan <i>Finishing</i>	Rp.100.800
3	Upah Pekerja	Rp.530.000
		Total : Rp.1.199.900

Tabel 08. Total Rincian Biaya Karya 2

C. Rincian Biaya Karya 3

1. Bahan Baku

No.	Jenis	Ukuran	Jumlah	Harga Satuan	Biaya
1	Tangki <i>Custom</i>	48x20cm	1 Buah	Rp. 270.000	Rp. 270.000
2	Plat Kuningan	36x120cm	1 Lembar	Rp. 285.000	Rp. 285.000
3	<i>Jabung</i>	10 Kg	1 Karung	Rp. 300.000	Rp. 60.000
4	Pakan Kuningan	3mm x 400mm	5 Batang	Rp. 12.000	Rp. 60.000
5	Lem kayu	800g	1 Bungkus	Rp. 10.000	Rp. 3.300

6	Boraks	1 Ons	$\frac{1}{5}$ Bungkus	Rp.4000	Rp. 800
				Total :	Rp. 679.100

Tabel 09. Rincian Biaya Bahan Baku Karya 3

2. Bahan *Finishing*

No.	Jenis	Ukuran	Jumlah	Harga Satuan	Biaya
1	Dempul	$\frac{1}{4}$ Kg	1 kaleng	Rp. 11.500	Rp. 6.000
2	<i>Epoxy</i>	300cc	1 kaleng	RP. 19.000	Rp. 19.000
3	Cat	400ml	1 kaleng	Rp. 30.000	Rp. 30.000
4	Ampelas Kain	240	1 meter	Rp. 7.000	Rp. 7.000
5	Ampelas Kertas	360 & 500	2 lembar	Rp. 4.000	Rp. 8.000
6	Selotip Kertas	24mmX20y	$\frac{1}{5}$ rol	Rp. 4000	Rp. 800
7	<i>Clear</i>	400ml	1 Kaleng	Rp. 30.000	Rp. 30.000
				Total :	Rp. 100.800

Tabel 10. Rincian Biaya Bahan *Finishing* Karya 3

3. Upah Pekerja

No.	Jenis	Ukuran	Upah/Hr	Waktu	Biaya
1	Pengukir	49x19x19 cm	Rp.50.000	7 Hari	Rp. 350.000
2	Pengelasan	49x19x19 cm	Rp50.000	1 Hari	Rp. 50.000
3	<i>Finishing SN</i>	49x19x19 cm	Rp.50.000	1 Hari	Rp. 50.000
4	<i>Finishing Cat</i>	49x19x19 cm	Rp.80.000	1 Hari	Rp. 80.000
				Total :	Rp. 530.000

Tabel 11. Rincian Biaya Upah Pekerja Karya 3

Total biaya pembuatan karya 3

No.	Jenis	Biaya
1	Bahan Baku	Rp. 679.100
2	Bahan <i>Finishing</i>	Rp.100.800
3	Upah Pekerja	Rp.530.000
		Total : Rp.1.309.900

Tabel 12. Total Rincian Biaya Karya 3

D. Rincian Biaya Karya 4

1. Bahan Baku

No.	Jenis	Ukuran	Jumlah	Harga Satuan	Biaya
1	Tangki <i>Custom</i>	48x20cm	1 Buah	Rp. 270.000	Rp. 270.000
2	Plat Kuningan	36x120cm	1 Lembar	Rp. 285.000	Rp. 285.000
3	<i>Jabung</i>	10 Kg	1 Karung	Rp. 300.000	Rp. 60.000
4	Pakan Kuningan	3mm x 400m	5 Batang	Rp. 12.000	Rp. 60.000
5	Lem kayu	800g	1 Bungkus	Rp. 10.000	Rp. 3.300
6	Boraks	1 Ons	$\frac{1}{5}$ Bungkus	Rp. 4000	Rp. 800
				Total :	Rp. 679.100

Tabel 13. Rincian Biaya Bahan Baku Karya 4

2. Bahan *Finishing*

No.	Jenis	Ukuran	Jumlah	Harga Satuan	Biaya
1	Dempul	$\frac{1}{4}$ Kg	1 kaleng	Rp. 11.500	Rp. 6.000
2	<i>Epoxy</i>	300cc	1 kaleng	RP. 19.000	Rp. 19.000

3	Cat	400ml	1 kaleng	Rp. 30.000	Rp. 30.000
4	Ampelas Kain	240	1 meter	Rp. 7.000	Rp. 7.000
5	Ampelas Kertas	360 & 500	2 Lembar	Rp. 4.000	Rp. 8.000
6	Selotip Kertas	24mmX20y	1/5 rol	Rp. 4.000	Rp. 800
7	<i>Clear</i>	400ml	1 kaleng	Rp. 30.000	Rp. 30.000
				Total :	Rp. 100.800

Tabel 14. Rincian Biaya Bahan Finishing Karya 4

3. Upah Pekerja

No.	Jenis	Ukuran	Upah/Hr	Waktu	Biaya
1	Pengukir	49x19x19 cm	Rp.50.000	7 Hari	Rp. 350.000
2	Pengelasan	49x19x19 cm	Rp50.000	1 Hari	Rp. 50.000
3	<i>Finishing SN</i>	49x19x19 cm	Rp.50.000	1 Hari	Rp. 50.000
4	<i>Finishing Cat</i>	49x19x19 cm	Rp.80.000	1 Hari	Rp. 80.000
				Total :	Rp. 530.000

Tabel 15. Rincian Biaya Upah Pekerja Karya 4

Total biaya pembuatan karya 4

No.	Jenis	Biaya
1	Bahan Baku	Rp. 679.100
2	Bahan <i>Finishing</i>	Rp.100.800
3	Upah Pekerja	Rp.530.000
		Total : Rp.1.309.900

Tabel 16. Total Rincian Biaya Karya 4

E. Rincian Biaya Karya 5

1. Bahan Baku

No.	Jenis	Ukuran	Jumlah	Harga Satuan	Biaya
1	Tangki <i>Custom</i>	48x20cm	1 Buah	Rp. 250.000	Rp. 250.000
2	Plat Kuningan	36x120cm	1 Lembar	Rp. 285.000	Rp. 285.000
3	<i>Jabung</i>	10 Kg	1 Karung	Rp. 300.000	Rp. 60.000
4	Pakan Kuningan	3mm x 400mm	5 Batang	Rp. 12.000	Rp. 60.000
5	Lem kayu	800g	1 Bungkus	Rp. 10.000	Rp. 3.300
6	Boraks	1 Ons	$\frac{1}{5}$ Bungkus	Rp. 4000	Rp. 800
				Total :	Rp. 596.000

Tabel 17. Rincian Biaya Bahan Baku Karya 5

2. Bahan *Finishing*

No.	Jenis	Ukuran	Jumlah	Harga Satuan	Biaya
1	Dempul	$\frac{1}{4}$ Kg	1 kaleng	Rp.11.500	Rp. 6.000
2	<i>Epoxy</i>	300cc	1 kaleng	RP.19.000	Rp. 19.000
3	Cat	400ml	1 kaleng	Rp.30.000	Rp. 30.000
4	Ampelas Kain	240	1 meter	Rp. 7.000	Rp. 7.000
5	Ampelas Kertas	360 & 500	2 Lembar	Rp. 4.000	Rp. 8.000
6	Selotip Kertas	24mmX20y	$\frac{1}{5}$ rol	Rp. 4.000	Rp. 800
7	<i>Clear</i>	400ml	1 kaleng	Rp.30.000	Rp. 30.000
				Total :	Rp. 100.800

Tabel 18. Rincian Biaya Bahan *Finishing* Karya 5

3. Upah Pekerja

No.	Jenis	Ukuran	Upah/Hr	Waktu	Biaya
1	Pengukir	44x23x18 cm	Rp.50.000	7 Hari	Rp. 350.000
2	Pengelasan	44x23x18 cm	Rp50.000	1 Hari	Rp. 50.000
3	<i>Finishing SN</i>	44x23x18 cm	Rp.50.000	1 Hari	Rp. 50.000
4	<i>Finishing Cat</i>	44x23x18 cm	Rp.80.000	1 Hari	Rp. 80.000
				Total :	Rp. 530.000

Tabel 19. Rincian Biaya Upah Pekerja Karya 5

Total biaya pembuatan karya 5

No.	Jenis	Biaya
1	Bahan Baku	Rp.569.100
2	Bahan <i>Finishing</i>	Rp.100.800
3	Upah Pekerja	Rp.530.000
		Total : Rp.1.199.900

Tabel 20. Total Rincian Biaya Karya 5

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Melestarikan hasil kebudayaan dapat dilakukan dengan berolah seni. Seorang pencipta atau seniman bisa diilhami dari sejarah maupun kebudayaan masa lampau. Karena dari sejarah maupun kebudayaan masa lampau banyak yang dapat dipelajari, digali, dan dikembangkan dengan tidak menghilangkan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Kreativitas seorang seniman diharapkan mampu melahirkan karya baru dan tetap mempertimbangkan nilai-nilai keaslian serta mampu memenuhi dan selaras dengan tuntutan zaman yang semakin berkembang.

Berkaitan dengan pembuatan karya tugas akhir ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Cerita Arya Penangsang dipahami sebagai suatu cerita yang banyak berkembang di wilayah Jawa Tengah dan sebagian Jawa Timur terutama di kawasan bagian utara Jawa bahkan sampai Jakarta. Cerita Arya Penangsang mempunyai banyak peristiwa-peristiwa yang menarik untuk dapat divisualisasikan, maka penulis mengangkatnya sebagai ide dalam penciptaan karya relief pada tangki sepeda motor *custom*.
2. Penciptaan karya tugas akhir dengan judul “Penerapan Cerita Arya Penangsang Pada Tangki Sepeda Motor Custom” mengarah pada penciptaan karya seni yang ekspresif namun tidak meninggalkan kaidah-kaidah estetik dan nilai fungsionalnya.
3. Penciptaan karya ini melalui kegiatan pengamatan, pemahaman, serta eksplorasi. Pengamatan dilakukan melalui studi pustaka, studi lapangan dan pengalaman empiris penulis untuk dilakukan pengembangan ide.

Pemahaman dilakukan ketika penulis berdiskusi, konsultasi dan melakukan pengkajian terhadap bentuk karya yang penulis ciptakan. Kegiatan eksplorasi lebih menitikberatkan pada eksplorasi desain ilustrasi relief serta teknik *finising*.

4. Selama proses perwujudan karya tugas akhir ini juga ditemukan kendala atau kesulitan di tengah proses pengerjaan, kesulitan tersebut ditemui pada proses penempelan atau penyambungan plat kuningan pada tangki dengan teknik las menggunakan gas. Kesulitan dialami karena perbedaan titik lebur antara plat kuningan dengan plat galvanis sebagai bahan tangki yang berbeda. Namun kesulitan tersebut dapat diatasi dengan cara pada saat proses pengelasan memanaskan plat galvanis dari tangki lebih lama dari plat kuningan, karena bahan galvanis memiliki titik lebur yang lebih tinggi dibandingkan kuningan. Dengan proses demikian maka akan dapat dicapai suhu panas yang sama pada kedua logam sehingga keduanya akan dapat menempel dengan sempurna.
5. Kendala lain yang ditemui adalah pada saat proses *finishing* karya, kendala tersebut terletak pada bekas sambungan las yang sulit untuk dirapikan dan diratakan sehingga penulis mengatasinya dengan menggunakan dempul. Penggunaan dempul dimaksudkan untuk merapikan dan meratakan bekas las atau sambungan yang tidak rapi hingga didapatkan permukaan tangki yang rata dan halus. Dari semua kendala yang ada dan telah diatasi dapat diakui memang belum bisa mendapatkan hasil yang sempurna akan tetapi secara garis besar sudah layak baik secara fungsi maupun visualnya.

Penciptaan karya ini secara keseluruhan mengungkapkan sebuah cerita sejarah mengenai konflik perebutan kekuasaan kerajaan Demak yang mengakibatkan banyak

korban dan kerusakan. Melalui karya ini penulis harap banyak nilai dan pesan yang dapat diambil dan dipelajari yang menjadikan pelajaran baik bagi penulis maupun khalayak untuk mencapai kehidupan yang aman, nyaman, tentram dan lebih baik.

B. Saran dan Pesan

Berkaitan dengan tugas akhir ini penulis mempunyai saran dan pesan sebagai berikut:

1. Seorang seniman harus mempunyai idealisme dalam penciptaan karya seni, karena hal itu akan menciptakan kreativitas yang akan berguna dalam penemuan sebuah karakter seorang seniman.
2. Terbuka menerima kritik dan saran maupun diskusi karena bisa mendapatkan masukan ilmu yang kelak akan berguna untuk pemecahan suatu masalah atau kesulitan.
3. Jangan ragu untuk mengangkat unsur-unsur budaya daerah untuk dikembangkan menjadi suatu karya seni, karena dengan begitu secara tidak langsung ikut untuk melestarikan, menjaga dan merawat kebudayaan agar bisa dinikmati semua khalayak dari masa ke masa.

DAFTAR PUSTAKA

- AA Munandar. “Kegiatan Keagamaan di Pawitra Gunung Suci di Jawa Timur Pada Abad Ke- 14-15 M”. *Tesis*, Depok: Universitas Indonesia, 1990
- Acmad Sjafi’i. *Nirmana Dasar*. Surakarta: STSI Press, 2001
- Andi Usman. “Seni Relief Karya Sutrisno: Kajian Proses Penciptaan, Nilai Estetis Dan Simbolis”, *Skripsi*, Semarang: UNNES, 2009
- Danny Prasetyawan. “Estetika Motor Custom Kyai Perkoso Karya CV Retro Classic cycles”, *Skripsi*, Surakarta, ISI Surakarta, 2014
- Eko Priyo Sulisttiyo. “Mekanisme dan Perawatan Sistem Bahan Bakar pada Yamaha Mio Tahun 2004”. *Tesis*, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013
- Gina dan Dirgo Sabariyanto. *Babad Demak 2*. Jakarta: Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1981
- Guntur. *Teba Kriya*. Surakarta: ISI Press Solo, 2011
- Hasan Shadily. *Ensiklopedi Umum*. Yogyakarta: kanisius, 1991
- H.J. De Graaf dan TH. Pigeaud. *Kerajaan Islam Pertama di Jawa*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti, 2003
- Iwan Mahmoed. *Pitung*. Jakarta Timur: Al-Kautsar, 2017
- Matius Ali. *Estetika Pengantar Filsafat Seni*. Tangerang: Sanggar Luxor, 2011
- M. Wisnu Ajitama. “Bahasa Rupa Pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri”. *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016
- Nurhaid ahmad. Arya Penangsang Gugur: Antara Hak dan Pulung Keraton Deak Bintara dalam *jurnal Dinamika Bahasa & Budaya*. Vol.3, No. 2 Semarang: UNISBANK, 2009
- Ratu Bagus Gunawan Mertakusuma dalam Iwan Mahmoed. *Pitung*. Jakarta Timur: Al-Kautsar, 2017
- R.M Soedharsono. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka, 1992
- Sahman H. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press, 1992
- Soedarso SP. “Merevitalisasi Seni Kriya Tradisi Menuju Apresiasi dan Kebutuhan Masyarakat Masa Kini”. *Makalah* disajikan dalam Seminar Internasional Seni Rupa, Yogyakarta:PPs ISI Yogyakarta, 2002
- Solichin Salam. *Sunan Kudus*. Kudus: Menara Kudus, 1986

SP Gustami. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, ide dasar penciptaan karya*. Yogyakarta: PRASISTA, 2007

SP.Gustami. “Seni Kriya Indonesia: Dilema pembinaan dan pengembanganya”, dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia, 1991

Sumadi. “Studi Ukiran Pada Plat Logam”. Surakarta: Laporan Penelitian STSI SURAKARTA, 1995

Sudarmono. *Sejarah Kebudayaan dan Seni Rupa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud, 1979

Teguh Imanto. “Proses Visualisasi Modifikasi Motor”, *Skripsi*, Jakarta: Universitas Esa Unggul, 2014)

Timbul Raharjo. “Penciptaan Seni Kriya: Persoalan dan Model Penciptaan”. *Makalah* disajikan dalam Seminar Mengembangkan Disiplin Penciptaan dan Pengkajian Seni, Surakarta: Pascasarjana ISI Surakarta, 2013

YD Purnamasari. “Akulturasi Budaya Jawa dan Budaya Islam pada Bangunan Masjid Agung Demak”, *Skripsi*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2014

Artikel Internet dan Suber Data Visual

Ainto Harry Budiawan, *Chopperland Jokowi*, Murni Kreasi Anak Bangsa untuk RI 1, *Metrotvnews.com*, 2017

Alan Jones, *Embossed steel gas tank with raise eagle designed*. *i.pining.com* 2017

Bay Isbahi, Film *Arya Penangsang*, Jakarta, Sinematek Indonesia, 1983

Daniel Irawan, Film *Epic Sejarah Indonesia dari masa ke masa*, *kompasiana.com*, 2014

Edi Bariyatno, Relief Karno Tanding, *Sotta-art.com*, 2017

Ekawan Raharja, Kawasaki KZ200 Sang Jawara Dari Tanah Wong Kito Galo, *Metrotvnews.com*, 2017

M. Bagus Rahmanto, Harley Davidson Berukir Elemen Jepang nan Unik, *Metrotvnews.com*, 2017

Prasetyo Wibowo, Modifikasi motor Suzuki GSX250 dengan seni *engrave*, *Modifikasi.net*, 2017

Taman Wisata Candi, Ajaran Budha dalam Relief *Mahakaemavibhangga*, *Borobudurpark.com* 2017

Wawan Susetya, Cover Novel Sejarah, Karebet vs Penangsang, Tangerang Selatan, Imania, 2011

GLOSARIUM



<i>Beauty</i>	= Indah atau cantik
<i>Beautiflier</i>	= Memperindah atau mempercantik sebuah motor standar
<i>Beautyfikasi</i>	= Memperindah atau mempercantik
<i>Bledeg</i>	= Petir
<i>Blender/Burner</i>	= Alat Las dengan Gas dan Oksigen
<i>Biopik</i>	= Film biografi
<i>Build</i>	= Membangun, membuat, mengadakan, menciptakan, membentuk atau mendirikan
<i>Builder</i>	= Pembangun
<i>Candra Sengkala</i>	= Prasasti berupa pintu pada Masjid Agung Demak
<i>Cover</i>	= Sampul
<i>Complexity</i>	= Kerumitan
<i>Creation Question</i>	= Menciptakan Pertanyaan
<i>Custom</i>	= Berasal dari kata <i>customize</i> yang berarti menyesuaikan
<i>Custom bike</i>	= Motor Modifikasi



<i>Endak-edakan</i>	= Teknik memahat bagian latar belakang dari obyek relief, proses ini dilakukan pada bagian depan
<i>Engrave</i>	= Mengukir
<i>Finishing</i>	= Menyelesaikan
<i>Genre</i>	= Aliran
<i>Grinder</i>	= Gerinda
<i>Hafiz Qur'an</i>	= Penghafal Qur'an
<i>Historical Epic</i>	= Epik Sejarah
<i>Illa tabarruka</i>	= Sampai kepada kebaikan.
<i>Illa tabarruq</i>	= Sampai kepada cahaya
<i>Intensity</i>	= Kesungguhan
<i>Loyang</i>	= Kuningan
<i>mengendak-endaki</i>	= Proses memahat bagian latar belakang dari obyek relief, proses ini dilakukan pada bagian depan
<i>Merancapi</i>	= Mengukir bagian pola atau pada bagian garis-garis pada desain menggunakan pahat <i>rancangan</i>
<i>Mursyid Tarekat</i>	= Sebutan untuk seorang Guru
<i>Naja ilaa baladika</i>	= Menuju keselamatan negerimu
<i>Nogo Bledog</i>	= Naga Petir

<i>Nogo mulat saliro wani</i>	= Berarti bawa berdirinya Masjid Agung Demak pada tahun 1388 saka atau pada tahun 1466 masehi
<i>Original</i>	= Asli
<i>Part</i>	= Bagian
<i>Papper tip</i>	= Isolasi kertas
<i>Rancangan</i>	= Pahat untuk <i>merancapi</i>
<i>Rivilio</i>	= Berasal dari bahasa Italia yang berarti peninggian
<i>Sculpture</i>	= Patung
<i>Spare Part</i>	= Onderdil
<i>Spray</i>	= Semprot
<i>Spray Gun</i>	= Alat semprot
<i>Subject Matter</i>	= Materi Pelajaran (tema)
<i>Unity</i>	= Kesatuan
<i>Wudulan</i>	= Proses menurunkan motif pada bagian belakang obyek

LAMPIRAN



Gambar 85. Katalog
(foto: Dimas, 2018)



Gambar 86. Katalog
 (foto: Dimas,2018)